

PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION



100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 12 Dicembre 1999

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI



Final Fantasy VIII

La soluzione guidata





Dino Crisis

L'incubo di Natale

Tomb Raider 4

Il mondo di Lara, tra passato e futuro



Formula One 99

La rivincita è su PSX

ISSN 1127-6967



RECENSIONI DI WU TANG • SPYRO 2 • CRASH TEAM RACING • NBA 2000 • MISSION IMPOSSIBLE • TONY HAWK SKATEBOARDING • OVERBLOOD 2 • CARMAGEDDON • RAT ATTACK • HOT WHEELS

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

abbiamo preso
i MOTORI
di COLIN
e di TOCA
e li abbiamo
montati su una
MOUNTAIN
BIKE



Codemasters







guarda



www.gamenetwork.it

gioca in



www.gameonline.it

divertiti con



www.halifax.it

Sommario

Planet PlayStation Menu



◄ Sette pagine di Planet Game, record dei record. Non era mai successo e difficilmente succederà in futuro. Ma Tony Hawk Skateboarding valeva l'eccezione.



◄ Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare. E se vi piace menar le mani con la vostra PSX non perdetevi un piccolo capolavoro chiamato Wu Tang.

▼ Lo spettro di Formula 1 '98 è stato scacciato. Il nuovo Formula One '99 è la miglior simulazione di F1 mai realizzata. Un godimento a 300 all'ora.



Un T. Rex nel salotto di casa? Tutto può avvenire se sulla Play gira *Dino Crisis*, uno dei migliori prodotti horror della storia, direttamente da casa Capcom.



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti, Antonio Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

LEGENDA

S	su	↑	**Q**	quadrato	□
G	giù	↓	**C**	cerchio	○
Dx	destra	→	**X**	tasto x	X
Sx	sinistra	←	**R1**	tasto funzione destra sopra	
S1	diagonale in alto a sinistra	↖	**R2**	tasto funzione destra sotto	
S2	diagonale in basso a sinistra	↙	**L1**	tasto funzione sinistra sopra	
D1	diagonale in alto a destra	↗	**L2**	tasto funzione sinistra sotto	
D2	diagonale in basso a destra	↘	**N**	neutro, nessun tasto premuto	
T	triangolo	△			

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it





Da piccolo mi ero appassionato ai film mitologici, dove forzuti gladiatori si battevano contro ogni genere di ingiustizia e sopruso.
Scendevano nelle arene e facevano a pezzi un leone a mani nude, oppure massacravano (uno contro cento!!!) interi battaglioni di soldati. Un vero e proprio videogame non interattivo ante-litteram. Il soggetto non era propriamente delicato, né particolarmente educativo e tantomeno di grande spessore culturale. Mi divertivo come un pazzo, uscivo dal cinema sognando di essere Ursus (il mio gladiatore preferito) e una volta mi sono perfino strappato la camicia per strada urlando: "A me i soldati!". La visione sconfortante dei miei pettorali sgonfi e un energico intervento di mia sorella impedì il prosieguo di questa avventura. Tornai a casa e mi feci la regolamentare merenda con Nutella.
Ursus non è stato il mio unico idolo. Nel corso del tempo ho sognato a varie riprese di essere Ringo (pistolero straordinario), un non meglio identificato generale nordista (nel senso di guerra di secessione americana, non di leghista), Gianni Rivera, Franco Baresi, John McEnroe, James Bond, il fidanzato di Pamela Anderson, Bill Gates, Bruce Springsteen e qualche volta persino l'imperatore del mondo. Ho sognato di essere cattivissimo e buonissimo. Tanto per andare sull'attualità, al momento non mi dispiacerebbe vestire per un po' i panni di Raul Bova. "Ultimo" mi è piaciuto tanto.
Il mio gioco preferito, ve l'ho già confessato, è Die Hard Trilogy (a proposito, a Febbraio dovrebbe uscire Die Hard Viva Las Vegas!!!), soprattutto l'episodio dell'aeroporto. Una sana mezz'oretta a sparare con la mia Protector, convinto di essere un grande poliziotto come Bruce Willis e con il regolamentare Yippi Hai Yeah finale, e mi sento rigenerato. Spengo la PlayStation, ripongo Bruce Willis nel jewel box e ritorno a essere Roy Zinsenheim.
Sono forse un po' strano. Originale. Un bambinone mai cresciuto (.... E se no, come potrei dirigere una rivista di giochi?). Può essere. Ma non sono matto. E soprattutto, non mi ha fatto diventare matto la PlayStation.
Alessandro, un ragazzo di Torino, ha una storia diversa. La fantasia ha preso il sopravvento, nella sua mente, su una realtà che non gli piaceva. Il suo idolo è Ken di Street Fighter, e lo ha frequentato con troppa insistenza. Non aveva alternative. Non ha trovato nessuno che lo riportasse alla realtà. I suoi problemi non avevano altra soluzione che l'annegamento in uno schermo zeppo di eroi. Non aveva altri modelli. Nessuno si preoccupava di lui. Solo Ken era sempre al suo fianco. Il suo amico Diego ha detto: "In casa nessuno si curava di lui, poteva fare quello che voleva" (Repubblica, 18 Novembre). Alessandro voleva creare un gioco definitivo che aveva per protagonisti i suoi genitori, per poterli avere sempre vicini. Evidentemente, nella vita non era così. Alessandro è un ragazzo sfortunato, che ha sfogato i suoi problemi sulla console dei giochi. La PlayStation era, però, solo un mezzo, non certo il fine. Eppure c'è chi trova il coraggio di scansare le proprie responsabilità personali addebitandole alla 'macchina da gioco'. Una vergogna. E dispiace che questa teoria trovi spazio anche negli uffici della Magistratura, giungendo persino a inviare avvisi di garanzia a distributori di giochi considerati 'violenti e diseducativi'. Come se la colpa di un suicidio fosse del mezzo usato per lo scopo. E gli avvisi di garanzia destinati a macchine, edifici, monumenti...
Alessandro, e tanti altri ragazzi come lui, hanno bisogno di affetto e non di avvisi di garanzia. Hanno bisogno di genitori che li seguano. Di insegnanti che li capiscano. Di persone che gli facciano vivere una realtà vivibile e umana. I giochi fanno parte di quel necessario bagaglio di fantasia che dobbiamo assolutamente portarci dietro se non vogliamo inaridirci. E i giochi, da sempre, si compongono di epicità, gloria, passione e, anche, violenza. I gladiatori erano violenti. I soldatini ammazzavano. Con il wrestling o la boxe ci si picchia. Virtualmente. Solo virtualmente. Sono altri luoghi dove questa violenza da virtuale diventa reale. Ed è lì che dovrebbero scattare gli avvisi di garanzia. I genitori stiano più vicini ai figli, siano un'alternativa alla PlayStation e non la considerino solamente una comodissima e poco costosa baby-sitter. Perché il povero Alessandro è una vittima sfortunata di una malattia che non è sprigionata da una piccola macchina grigia, ma, molto più probabilmente, da un ambiente decisamente umano. Ed è triste che la sua fragile mente abbia preferito Ken ai modelli reali che lo circondavano. L'augurio è che possa finalmente trovare questi compagni reali e dimenticare la tragica speculazione che, attorno al suo caso, si sta compiendo.

Roy Zinsenheim

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



uon Compleanno **Planet**! Quante cose sono successe da quel fatidico dicembre, quando facemmo la nostra comparsa nelle edicole... È uscito **Episode I** nei cinema, **Schumacher** si è incidentato a Silverstone, è morto **Wilt Chamberlain**, il più grande giocatore di basket di tutti i tempi. Poi è uscito Episode I, **Carmageddon** ha visto la finalmente la luce, è uscito Episode I e... cos'altro? Ah, è uscito Episode I, lo sapevate? Ragazzi, date una seria occhiata a questo numero perché è una bomba! Ma dico, cosa cercate di più? **Tomb Raider IV**, **Dino Crisis**, **Wu Tang**, **Tony Hawk Skateboarding**, **Formula 1 '99**, **Carmageddon**... Dico, dove le trovate tutte queste raffinatezze in un unico giornale?! Una piccola nota che vi sarà utile per la lettura del numero che tenete tra le mani. Come indicato nell'editoriale di Roy del numero scorso, recentemente abbiamo ricevuto numerose lettere di protesta per essere di manica troppo larga nel recensire i giochi. D'accordo, possiamo cercare di abbassare il tiro, ma purtroppo c'è un problema: ci troviamo in un periodo critico, quello natalizio, dove il mercato è invaso da centinaia di giochi, circa il triplo di quanti ne escono in altri periodi dell'anno più 'calmi'.
Va da sé che ci saranno anche il triplo di giochi 'da novanta in su'.
Quindi, se nel numero scorso, in questo e nel prossimo troverete un sacco di recensioni dal punteggio alto, vogliate essere un po' più comprensivi. Grazie.

QUICK START?



arco da Agugliano (AN) è un redento: appena comperata la Playstation l'ha subito portata a modificare e ha cominciato ad acquistare solo giochi piratati. Poi, col nostro aiuto e quello di un suo amico, è uscito dal tunnel e ora compera solo giochi originali. Bravo! Se tutti facessero come te, i prezzi dei giochi originali sarebbero più bassi! Per la sottovalutata modalità link... hai ragione, non molti possono avere due televisori e due PSX vicine, ma tieni conto che la cosa dà grane anche in fase di programmazione. **Daniele La Monaca** da Sciacca (AG) è un fanatico di Silent Hill e vuole sapere di un secondo capitolo. Calma! Ancora dobbiamo riprenderci dagli spaventi del primo... ci scusiamo per gli errori di Pettini nel nominare i personaggi sulle didascalie delle foto: ora si trova nella cella più buia della redazione ed è costretto a giocare per otto ore al giorno con Attack of the Saucermen (che è e rimane il più bel giogo del mondo!, N.D.Rev.). Per rispondere alla tua domanda: sì, sei pazzo. Un grazie a **Marco Contursi** di Salerno per i complimenti; come vedi, sei stato accontentato proprio in questo numero. Forse l'avrai già comperato, Carmageddon, ma magari ti interessa sapere cosa penso del gioco. Per il poster... vedremo. Precisa come la fetta di pane che cade dalla parte imburrata, arriva la lettera dell'unico, vero **Dario 'Zero' De Leonardis** di Palagiano (TA). Complimenti, sei riuscito a contenerti: solo quattro righe di testo in corpo 10 senza un punto. Rispetto al passato, hai fatto passi da gigante (si scherza, eh?!). Comprendo il tuo stato di agitazione che ti ha costretto a scrivere tutte quelle cattiverie su Driver e GT, ma ricorda che "... devi avere mente seria, libera da pensieri. Avventure ed emozioni? Uno jedi queste cose non ambisce". Anche a me il 92 di WWF Attitude pare un po' alto, ma chi sono io per contestare un altro redattore? Nessuno è mai venuto da me dicendomi che avevo sbagliato, in quanto l'opinione è quella del recensore. Io ci ho giocato e secondo me non vale più di 80 (a essere buoni); ma, come diceva Roy nell'editoriale scorso, "il recensore si prende la responsabilità morale del voto che assegna". Tekken 4 penso che lo vedrai solo su PSX2, ma ripeto che è un mio sentore. Il fatto che nei numeri scorsi fossi poco presente, è dovuto al lavoro che sto svolgendo per la redazione attorno a un grosso progetto che vi presenteremo al più presto: credetemi, sarà mastodontico! Amuro Rei, eh?! Mmm, Obi Wan ti ha insegnato bene... **Davide Salvini** da Genova vuol le cheats: cercale nelle pagine a fine giornale. Grazie ad **Alessandro 'Burri' Burasca** per la cheat del link mode su Wip3out. Io ora chiedo a voi: se si può giocare in quattro col link, lo si può fare anche solo in due? Un grazie di tutto rave a **Leonardo Baini** che puntualizza i nomi dei DJ inglesi trattati nel numero 10 (Kemistry e Storm, eroine della drum'n'bass inglese, se non ho capito male). Appassionato di dance elettronica inglese, eh?! Ti faccio una domanda del tutto personale che non tira in ballo il giornale né altre istituzioni, una cosa solo tra me e te: MA COME @*##!?! FAI AD ASCOLTARE QUELLA ROBA?! E veniamo alla lettera più dolce del mese: me la scrive via e-mail una bambina di ventisette anni di Olgiate Olona, **Alessandra Brazzelli**. Cara Alessandra, prima di tutto grazie per i complimenti; seconda cosa, ricorda che a ventisette anni non sei più una bambina! Guardandoti allo specchio, dovresti poter notare certi cambiamenti: che so, le zampe di gallina accanto agli occhi, la forza di gravità che incombe... Ma passiamo alle tue richieste: tu vuoi conoscere i nomi e gli indirizzi dei programmatori tutti di Tony Hawk Skateboarding; a proposito, hai letto l'articolo di sette pagine su questo numero? Orbene, purtroppo non sono a conoscenza di tutti i loro recapiti, ma questo potrà esserti utile: Chris Rausch, 23147 Ventura Blvd, 2nd floor, Woodland Hills, CA 91364. Indirizzo e mail: chrisr@neversoft.com È uno dei game designer del gioco che tanto ti piace e puoi chiedere ulteriori informazioni direttamente a lui. Non so chi abbia consegnato una copia del gioco al tuo amico Gianluca (ma è solo un amico?...), ma visto che quando è successo il titolo non era ancora in commercio, devo dedurre che il tuo amico abbia conoscenze molto in alto. Continua a scrivermi! **Vincenzo** mi faxa da Palermo (è una città bedda, anzi, beddissima: issòle, immàre, i fichi t'Intia...) per chiedermi le cheat di Metal Gear Solid: caro Vicenzu, nun ce stanno! Sennò sarebbe troppo comodo... Veramente: non le hanno fatte. **Fabrizio Fella** da Milano è un altro di quelli che vorrebbe abbonarsi a Planet: caro Fabrizio, purtroppo non esiste ancora una nostra campagna abbonamenti. Per quanto riguarda il tuo problema alla cella di Phagan, lo hanno avuto in moltissimi. Io non so come funziona esattamente, ma quando l'ho fatto io, sia in PAL che in NTSC, ho seguito il dottore (molto da vicino) e ho aspettato di sentire il CLACK della serratura che si apriva, cosa che è avvenuta quasi subito. Quando ho provato a rifarlo durante la partita di qualcun altro (più di una volta, ti assicuro), il dottore si comportava come dici tu e non si decideva ad aprire. Non penso proprio che sia un bug, anche se il sospetto comincia a insinuarsi nella mia mente... La signora **Mamma di Roberto** ha problemi con l'entrata nel menu delle cheat di Soul Reaver: signora, ci scusiamo e chiediamo perdono. Il codice che lei vuole inserire, Cerchio più Quadrato, è sì esatto, ma funziona solo sulla beta release (la versione in fase di sviluppo) che avevamo in redazione. Non ci avevano comunicato che nella versione finale il codice sarebbe stato differente: per inserire delle cheats come vuole lei, deve tenere premuto L1 o R1 e inserire il codice corrispondente alla cheat che desidera. Il signor **Riccardo Damato** ha un figlio di sei anni e cerca un picchiaduro adatto al pargolo, visto che questo possiede solo giochi di racing: signor Riccardo, è sicuro? Non è che io voglia distoglierla dai suoi intenti di padre ed educatore del ragazzo, ma sei anni mi sembrano un po' pochini per un picchiaduro. E se provasse con Kula World, Devil Dice o Kurushi Final? **Fabio Del Din**, probabilmente da Monza, visto il prefisso 039, mi chiede dove poter trovare Dolphin Dreams. Ma nei negozi! Scherzi a parte, non ho idea di dove poterlo reperire, mi spiace. Hai trovato Mission Impossible piuttosto bello? Impossibile! A noi non è piaciuto proprio. Speriamo in 007 Tomorrow Never Dies: James non mi ha mai deluso e ho provato qualcosa a Los Angeles che non era niente male. Se stai cercando il sostituto di Metal Gear Solid, di





PITON@TE

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

certo non ti rivolgere verso Tomb Raider IV: non c'entra niente! Ci sono in giro le VR Missions di Metal Gear stesso (sul prossimo numero le troverete completamente recensite); ma una valida alternativa... A **Marco 'Red'** che mi chiede un gioco da fare in due contro il computer tipo Metal Gear, non saprei cosa rispondere: in giro c'è Hard Edge, ma non penso che sia quello che vuoi; piuttosto, aspetta di vedere sul prossimo numero Millennium Soldier Expendable, roba tipo uno sparatutto ignorante alla Apocalypse da fare in due! Per risolvere il problema nei tuoi viaggi (ce la spassiamo, eh?!), ti consiglio di comperare un cavo RFU disponibile in qualsiasi negozio abbastanza fornito: ce n'è anche uno ufficiale Sony. Non saprei chi ha potuto guadagnare l'oro in tutte le prove delle patenti di GT e non so neanche se ci sono le famigerate macchine da 700.000 rubli, ma lancio un appello ai ragazzi: hey! Là fuori! C'è nessuno che ha preso tutti ori nelle patenti di GT? Fatemi sapere. **Marco** mi chiede perché non funzionano i codici Game Shark di Shadowman: è un segno del destino. Non dovevi comperare la Game Shark. Dove trovare il Calabash? E che cos'è un calabash? Forse in Sempione... E veniamo al drummer preferito di Planet, **Fabio Monteduro**. Caro, sarcastico Fabio: ti ho chiesto se suonavi thrash per la velocità e la fretta con cui aneli un secondo capitolo di Silent Hill. Velocità... thrash... capito? Poi cominci a calare: cos'hai contro i Megadeth?! Se tu fossi uno della vecchi guardia e mi dicessi: "Suono cose tipo Led Zeppelin, Deep Purple, Black Sabbath" allora capirei. Ma mi dici che suoni il rock, e mi sta bene. Ma che come esempio di rock mi porti Ligabue! Fabio! Rock: R-O-C-K. Capito?? ROCK. Non Ligabue, Rock. Per il problema di Ronaldo in FIFA: sì, si tratta di licenza. Il Fenomeno (perché poi?) ha concesso i suoi diritti in esclusiva a un gioco della Infogrames basato sul calcetto da spiaggia, da strada e altre cose del genere; un calcio più spettacolare che simulativo. Ne saprai quando sarà il momento, tranquillo. Gli artwork di questo mese sono a cura di **Luca 'Jonathan' Tomassini**. Grazie Luca. Ma perché Jonathan? Mangi i gabbiani? Chiudiamo con **Gabriele Rocchi** da Arese (MI). Il ragazzo lamenta delle imperfezioni talmente assurde in FIFA, che teme di aver acquistato una copia fallata. I giocatori mancano? Non hanno l'aspetto che dovrebbero avere? Le visuali sono limitate? Gli stadi sono peggiorati? Il metodo di calciare le punizioni è cambiato? Gli omini sembrano dei mostri? Beh, non hai una copia fallata: è proprio così. E sai cosa ti dico? Posso dirlo? Me lo permettete? BEN TI STA! Così la prossima volta impari a non aspettare ISS Pro o almeno cominci a giocarne la versione giapponese, Winning Eleven. Ben inteso: io esprimo un mio parere personale; chi ha recensito il gioco può averne uno diverso. Oohh, là! E anche 'sta volta ho lanciato la bomba!

SONDAGGIO



Il bello di questa rubrica, le Pitonate, è che si tratta di uno spazio flessibile, duttile, malleabile, che ben si adatta alle necessità dell'ultimo momento. Non vi preoccupate per le rubriche che compaiono e scompaiono: se un mese non c'è nulla di nuovo sul fronte delle **Extra Options**, per esempio, è inutile riempire uno spazio con notizie futili. Per esempio, potreste chiedervi che fine ha fatto l'angolo della cucina: ebbene, questo mese nulla, nessuno che abbia inviato uno straccio di ricetta. E il **Python of the Month**? A oggi, non abbiamo ricevuto ancora nessuna foto delle texture dei pantaloni di **Stefania Toscano**, quindi nisba; e nessuno che si degnato di mandare una sua foto 'pitonata'. Quindi ho deciso di chiedere il vostro giudizio su una questione che tormenta l'umanità sin dalla notte dei tempi. La foto della statua che vedete si trova al porto di San Benedetto del Tronto (AP), e ha suscitato innumerevoli controversie prima di tutto all'interno della Famiglia Bojungles e poi tra i più grandi critici d'arte moderna. CHE COSA RAPPRESENTA LA STATUA DELLA FOTO? Ci sono innumerevoli interpretazioni, ognuno ha dato la propria versione, ma a oggi non siamo ancora riusciti a trovare un punto d'accordo. Non vi scrivo che cosa le varie persone da me interpellate mi hanno risposto perché voglio che mi rispondiate senza essere influenzati da alcun giudizio. Sappiate che, per molti, ha a che fare con il mondo della PlayStation...



EXXXPOSED!



Pensavate che fosse finita? Manco per sogno! Viste le pressanti richieste delle nostre lettrici (pressanti... Diciamo che sono arrivate giusto queste due foto!), abbiamo deciso di prolungare questo 'concorso' almeno fino al 2000. Quindi, se l'Apocalisse non ci avrà spazzato via tutti, l'anno prossimo, già a gennaio potremmo avere una vincitrice. Tutto questo, ben inteso, se non riceveremo altre foto; nel qual caso, allora, potremmo decidere di prolungare ulteriormente questo tormentone. Questo mese abbiamo due concorrenti, Cristina Salvemini da Milano e Rita Sassu da Roma. Cominciamo subito col dire che la vincitrice di questo mese è... RITA! Guardando le foto, non c'è neanche da chiedersi perché... Cara Cristina: troppo approssimativa! D'accordo, le gambe di Rita non si vedono e per quello che ne sappiamo noi potrebbe anche indossare dei doposci pelosi come andavano di moda negli anni '70 (erano BELLISSIMI! Concorda anche il nostro Robin Hood Max). Tu però ti presenti con delle calzette bianche tirate su: proprio non ci siamo. Mi sta bene la treccia, mi stanno bene le pistole, ma il resto... Rita, invece, ha fatto uno splendido lavoro. Non solo il gear, l'attrezzatura, è fedele: c'è il top verde mare, ci sono gli occhialini, c'è la treccia, c'è il cinturone (bellissimo!), ci sono gli shorts... Rita ha voluto fare 'la di più' e alle sue spalle (spero possiate vederle, anche se penso che la foto sarà piuttosto piccola) ci sono delle foto di Londra e addirittura una barra di energia! Grazie a queste raffinatezze, ti perdoniamo il taglio delle gambe; quello che però ci viene da chiederci è questo: ma a Londra, Lara non era vestita di pelle nera aderente? Nella lettera non indichi la tua età; non che sia obbligatorio farlo, ma a volte risulta un parametro fondamentale per giudicare certi... 'attributi'. Sta di fatto che 'sto giro, hai vinto a mani basse. Cosa ci vuole, ragazze?! Una semplice polaroid (se ce l'avete ancora) o una macchina usa e getta e il gioco è fatto: la vostra foto sulla carta stampata e il vostro nome proiettato nell'universo delle star! Senza contare la possibilità di poter conoscere di persona la famigerata Famiglia Bojungles! O forse è per questo che non mi spedite più le foto?



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

News a due facce, sospese tra un buonismo che ben si sposa con l'atmosfera natalizia e la cattiveria che, al contrario, stona un po' con quest'aria di festa. I "buoni sentimenti" sono custoditi nel titolo dedicato ai Puffi e, soprattutto, nel boom per i giochi di una volta. I cattivi pensieri appartengono ai sanguinolenti Evil Dead e Parasite Eve 2, nonché alla violenza dei due shoot'em up su ruote: Vigilante 8 Second Offence e Twisted Metal 4.

SMURFS

Genere: Arcade
Casa: Infogrames
Data di uscita: Dicembre



Bello e coloratissimo questo **Smurfs**, dotato di una dinamica di gioco che richiama i platform bidimensionali (il primo dei quali è **Pandemonium!**, mentre **Tarzan** è il migliore). Ma se il gameplay è legato a uno schema semplice e immediato, la grafica si attesta sui livelli dei migliori giochi tridimensionali dell'ultima generazione. Tutti gli elementi presenti su schermo sono riccamente poligonali e appaiono davvero splendidi. Ad arricchire il tutto non mancano sottogiochi che rimangono però dotati del medesimo feeling della parte platform, proprio come accadeva anche in Tarzan. Il target di utenza è espressamente infantile, perciò io broccolo impazzirò per questo gioco.

HARDWARE NEWS: IL TOP DRIVE REACTOR



Genere: Strumento per guidare
Casa: Logic 3
Data di uscita: imminente

Logic 3, società operante da molti anni nel campo delle periferiche di gioco, lancia il nuovo **Top Drive Reactor**. Si tratta di uno strumento di guida per PlayStation dall'aspetto decisamente originale; offre un controllo di gioco particolarmente rapido e preciso e, sebbene la forma di questa nuova periferica non ricordi quella classica del volante di un'autovettura, dispone di numerosi comandi che rendono la guida avvincente e divertente.
Il Top Drive Reactor è compatibile con i software che prevedono **Dual Shock** e, feature delle meraviglie, è dotato di sistema **Force Feed Back** per i giochi che permettono l'utilizzo del **JogCon**. In particolare, la vibrazione JogCon è assicurata da un motore ad alto rendimento e la forza di quest'ultimo è regolabile da parte dell'utente.
Grazie alla notevole maneggevolezza e alle dimensioni contenute, questa nuova periferica si rivolge a quei giocatori che non vogliono rinunciare alle funzioni tecnologicamente più avanzate offerte dai volanti ma che ricercano un'alternativa a questi ingombranti device.
Da quello che abbiamo potuto vedere, si tratta di uno strumento singolare e come tale potrebbe non piacere a tutti; una obiettiva recensione del Pitone, sul prossimo numero, analizzerà a fondo il prodotto.

GRAN TURISMO 2

Genere: Racing Definitivo
Casa: Sony
Data di uscita: 1999/2000

Io piango. Speravo di confermarvi la data di uscita di quello che, come andiamo assicurandovi da tempo, sarà il simulatore di guida definitivo (almeno su PlayStation). Invece, la sezione di **Sony Interactive** che testa il prodotto non ha ancora ultimato l'esame del titolo **Polyphony**. Visto il peso che riveste **GT2** nell'offerta Sony dell'immediato futuro, quei polentoni vogliono essere sicuri di mandare alle stampe un prodotto assolutamente perfetto. Inevitabilmente il test di qualcosa di estremamente complesso e ricco come Gran Turismo 2 richiede tempi lunghi. Drammaticamente lunghi! Insomma, quando esce? Temiamo che la data slitti di qualche giorno, per non dire qualche settimana, per non dire, forse, un mese. Ilari buontemponi parlano dello spostamento dal 7 all'8 Dicembre, gufi cianciano che non lo vediamo entro il 1999.



FEAR EFFECT

Genere: Adventure arcade
Casa: Eidos
Data di uscita: fine '99

I programmatori della **Kronos** stanno ultimando **Fear Effect**; un gioco che strizza l'occhiolino a **Resident Evil** ma introduce più azione. L'ambientazione è stata molto curata e offre al giocatore l'esperienza di muoversi in locazioni ricostruite secondo i canoni del cyberpunk. Il protagonista si muove nella Hong Kong del futuro, in uno scenario che presenta un alto grado di interattività; Kronos ha curato molto il bilanciamento tra puzzle, action e interazione con l'ambiente; speriamo che il prodotto sia bello come sembra.

SPIDERMAN



Genere: Arcade
Casa: Activision
Data di uscita: TBA



Doveva essere già uscito, ma se ne parliamo in questa sede ovviamente c'è stato un intoppo che ha impedito al gioco di essere sugli scaffali. Si tratta di un arcade che ha come protagonista l'**Uomo Ragno**. Come potete vedere nelle immagini a corredo, le locazioni in cui si muove **Spiderman** sono tridimensionali. Ciò esalterà esperienza di gioco, basata ovviamente sull'esplorazione e il combattimento. Nel gioco utilizzeremo tutti i simpatici gadgets di cui si avvale l'eroe nelle avventure che leggiamo da anni. Rispolveriamo i costumi da Uomo ragno che comprammo anni fa per Carnevale (e che oggi riserviamo alle feste più sfrenate), è tornato il loro momento!



TWISTED METAL 4

Genere: Shoot'em up su ruote
Casa: 989 Studios
Data di uscita: fine Dicembre

Uno, due, tre e infine pure quattro! La saga di **Twisted Metal**, praticamente nata insieme alla PlayStation, sta per conoscere una quarta release. La dinamica rimane la stessa delle puntate precedenti: a bordo di improbabili mezzi, chiusi dentro arene, affrontate altri avversari a colpi di armi incacchiatissime. La tecnica ha subìto notevoli migliorie. La dinamica infatti è arricchita da esplosioni davvero sempre più massicce; la grafica delle locazioni, altresì, è migliorata. Inoltre, il supporto per il gioco contemporaneo in quattro tramite split screen è garanzia di longevità e, per un gioco così cafone, anche di divertimento.



BATTLE TANX: GLOBAL ASSAULT

Genere: Shoot'em up su ruote
Casa: 3Do
Data di uscita: non dichiarata

Proprio in chiusura giungono informazioni su questo gioco in cui il controllo è su carri armati. Ben entra in questo numero, nel quale già si parla di **Twisted Metal 4** e del seguito di **Vigilante 8**... Uno o due giocatori comandano i mezzi cingolati in quello che è sostanzialmente un ennesimo racing-arcade-shoot'em up che si caratterizza per la bellezza degli ampi di battaglia che ospitano gli scontri. L'azione e la qualità dell'ambientazione sembrano davvero molto interessanti e attendiamo con ansia di poter provare questo titoletto positivo.



SAPORI DI UNA VOLTA

Genere: sono tutti vecchi arcade
Casa: Hasbro Interactive
Data di uscita: intorno a Natale

Dopo aver donato all'utenza PlayStation i remake di **Frogger** e, recentemente, di **Centipede** (che riproponevano i vecchi gameplay sorretti da una grafica poligonale), la **Hasbro Interactive** sta per far uscire un po' di prodotti che, in questo periodo di **Pacman World** e **Space Invaders 2000**, sembrano incontrare il favore dell'utenza. Si tratta di tre vecchi blockbuster: **Missile Command**, **Qbert** e addirittura **Pong**! Il primo è un gioco in cui bisogna difendere la città distruggendo i missili che la minacciano dal cielo.
Nel secondo, il compito del giocatore è di colorare le facce superiori dei cubi che formano una piramide, evitando i nemici che ballonzolano stancamente sulla costruzione. Il terzo è il gioco della bacchetta che colpisce la pallina, tanto vecchio che mi rifiuto di descriververlo! Tutti e tre sono riproposti con la medesima struttura di gioco, ma la dinamica è sostenuta da una attuale veste grafica poligonale, un'idea della quale potete farvi dando un'occhiata alle foto a corredo. Ma non basta! Oltre a queste tre uscite, Hasbro sta favorendo un quarto CD, titolo **"Atari Classic"**, che conterrà le versioni ORIGINALI di sei capolavori dall'altissimo valore storico: **Asteroids**, **Centipede**, **Missile Command**, **Tempest**, **Super Breakout** e **Pong**! Imperdibile!! Il CD, che se contenesse solo questi sei prodotti sarebbe vuoto al 99,99%, ospiterà pure le preview dei tre remake in salsa 3D di cui abbiamo parlato poc'anzi, oltre a materiale multimediale inerente i prodotti offerti.

CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dall'1 al 20 novembre 1999)

1- FIFA 2000



2- Gran turismo Platinum



3- Formula One '99



4- This is Football
5- Resident Evil 2 Platinum
6- Soul Reaver: Legacy of Kain
7- Quake 2
8- Final Fantasy VIII
9- Driver
10- Final Fantasy VII Platinum
11- Silent Hill
12- Wip3out
13- MediEvil Platinum
14- Tekken 3 Platinum
15- Madden 2000
16- Ape Escape
17- Metal Gear Solid
18- Mission Impossible
19- Crash Team Racing
20- Colin McRae Rally Platinum

Dati forniti da:
• Gualini commerciale - Garlasco (Pavia)

VIGILANTE 8, IL SEQUEL

Genere: Shoot'em up su ruote
Casa: Activision
Data di uscita: imminente

Massiccio, a contendere a **Twisted Metal 4** il trono degli shoot'em up sulle ruote arriva il seguito di **Vigilante 8**. In ritardo rispetto alla tabella di marcia, sembra prossimo all'uscita. Si tratta sempre di un gioco in cui, a bordo di mezzi, dovete ripulire le zone dai nemici presenti utilizzando devastanti armi in dotazione o trovate sparse nelle arene. La grafica delle esplosioni piotta davvero, ma non è l'unica feature estetica: effetti speciali di fogging, giochi d'acqua e riflessi creano infatti uno spettacolo visivo di prim'ordine. Esiste una incavolata modalità multiplayer, che a differenza del TM4 può essere giocata da solo due utenti umani.





STOP PRESS - STOP PRESS

- Sta per uscire in Giappone **Arc the Lad III**, un gioco di ruolo di stampo classico dotato di una veste grafica un po' ributtante ma longevo e profondo
- La fortunata serie di **Armoured Core** (che ha portato sulla PlayStation i simulatori di mech del PC riadattandoli nello stesso modo adoperato da Ace Combat per far giocare su PSX i simulatori di volo) prosegue con un nuovo gioco: **Master of Arena**
- EA distribuirà sul mercato statunitense il nostro **V-Rally 2** e, così come fece per il primo, lo aggancerà alla serie di Need for Speed
- **Stormfront** (un gioco di ruolo) e **Gauntlet Legends** usciranno su PlayStation 2. Non è questa notizia bomba, ma è la prima Stop Press per la Play della prossima generazione!
- Non paga della pubblicazione di vecchi giochi in veste moderna, Hasbro sta per pubblicare pure **Scrabble**, versione digitale del celeberrimo Scarabeo. Non ce ne frega niente per un sacco di motivi: è in inglese e non c'è gusto a giocarlo, è meglio la versione da tavolo, che costa di meno.

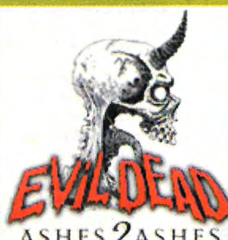
EVIL DEAD

Genere: Adventure
Casa: THQ
Data di uscita: non prima del 2000

Ettolitri di sangue scorreranno in questo gioco che diverrà famoso almeno per l'arma che impugna **Ash**, il protagonista. I più arguti di voi avranno scoperto l'identità tra il titolo di questo gioco e il titolo inglese di un film-culto di **Sam Raimi** del 1982, **"La casa"**. Solo i lettori geniali avranno già capito che questo gioco è il tie-in ufficiale della pellicola di culto! Si tratta di una avventura che replica le atmosfere del capolavoro cinematografico: non mancheranno i commenti sarcastici del protagonista. E, come nel film, l'oggetto protagonista della realizzazione è una motosega, che verrà impiegata in modi non propri: affettare, squartare, dilaniare, straziare. Nel gioco verranno usate prerenderizzazioni a 24 bit per i fondali, ciò che garantirà uno spettacolo estetico di prim'ordine.







BOOMBOTS



Genere: Arcade
Casa: Southpark Interactive
Data di uscita: Imminente

Le menti dietro **"The Neverhood"** stanno ultimando questo gioco che presenta una natura mista di arcade e fighting game. Ma la particolarità più particolare non è il look (che pure è intrigante nella sua singolarità), ma lo spirito che anima il gioco. Boombots infatti si allontana drasticamente dai giochi cyberpunk, oscuri e negativi, e offre un'atmosfera da "vero" gioco, allegro, fantasioso e spensierato. Tutto secerne umorismo: la grafica, le animazioni, i personaggi (tutti emeriti broccoli), i testi. Anche la giocabilità è semplice e immediata, tesa a massimizzare il divertimento.



PARASITE EVE 2

Genere: Adventure
Casa: Squaresoft
Data di uscita: Estate 2000

Eccoci a parlare in via breve del seguito di quel **Parasite Eve** che purtroppo non abbiamo ancora visto ufficialmente in versione PAL. Come nel prequel, si tratta di un'avventura che presenta molti elementi **GDR** nella gestione del personaggio, degli oggetti e degli scontri. L'esplorazione rimane uno degli aspetti più forti del gameplay: il compito di **Aya** rimane sostanzialmente uguale a quello del primo capitolo. La qualità delle sequenze animate e delle aree di gioco è davvero da togliere il fiato, e la qualità dell'impatto estetico ricorda non poco quella di **Final Fantasy VIII**. Per quanto riguarda la trama, l'azione si sposta a Los Angeles e ora Aya è un membro dell'FBI; più precisamente appartiene a un dipartimento speciale di nuova formazione che ha il compito di combattere i mitocondri.









Casa: **Psygnosis/Studio 33**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Negcon e volanti compatibili**

DI CHRISTIAN PETTINI

Formula One '99

Planet Voto

91

A favore
- Grafica di altissimo livello
- Feeling di giuda superiore
- Completo, fedele, longevo

Contro
- Il campionato del mondo '99 è finito, ma potreste aver piacere a giocarvi un altro epilogo...
- I non appassionati troveranno monotone le piste





▲ *Nel tunnel di Montecarlo la visibilità è buona, ma non eccellente.*

Contro tutti i gufi che la davano per morta, Psygnosis se ne esce con due giochi, dedicati agli amanti della velocita', che spaccano. Dopo Wip3out, è il momento della grande rivincita di Formula One.



Bello che è bello! Dopo Pitone e Alfredo Delmonaco, è mio il turno di spalmare d'incenso il **Formula Uno Psygnosis edizione '99**. La news che fece il buon Alo nell'ahimé lontano Agosto sottolineò il buon livello qualitativo che lasciava intuire il lavoro a uno stadio di avanzamento non particolarmente accentuato. La versione provata da Alfredo, invece, poteva dirsi completa e mancavano solamente i piccoli particolari dei quali sto per parlarvi, presenti nella versione che trovate nei negozi e che la mia PlayStation ha la fortuna di far girare.



▲ *Rispetto al passato, nel nuovo Formula One un incidente come questo non consente scorciatoie: il ritiro è immediato.*

UN INTRO ALL'ALTEZZA

L'introduzione è quella che ci aspettavamo: carismatiche immagini fanno venire l'acquolina in bocca all'utente, che non vede l'ora di replicare le gesta che vede nella sequenza filmata. Il menu è sobrio e apre con opzioni consuete; l'aspetto di tutte le videate è improntata alla più estrema semplicità grafica. Questo aspetto essenziale è in realtà coerente con lo spirito che gli **Studio** (dica) **Trentatré** hanno voluto dare al loro lavoro: non c'è spazio per niente che sia "giochino", colorato e addirittura non austero. L'intelligenza del motore che regola le gare è decisamente notevole e rimane anche nelle modalità di gioco che sfruttano estreme semplificazioni; tutto ciò è coerentemente sposato con un look che si mantiene sempre serio ed essenziale.



◀ *La partenza è estremamente semplice: potete guadagnare posizioni su posizioni. Gli altri sono molto lenti.*

MENU COME DA REGOLAMENTO

Il menu presenta le due principali modalità di gioco in singolo, con una terza opzione si può disputare una partita tra due giocatori; non manca la possibilità di caricare una partita salvata in precedenza, fondamentale perché non potete certo pensare di correre un intero campionato di pomeriggio...
Il reparto classico delle opzioni è oltre, non mancano consueti settaggi audio e video, così come non è assente la schermata per calibrare i controller; a tal proposito, si conferma ampio il supporto per le

IL VOLANTE DI FORMULA ONE '99

L'uscita di Formula One '99 avviene in quasi contemporanea con quella di un altro prodotto dedicato ai campioni dell'alta velocità: il McLaren F1 prodotto dalla Sony. Si tratta di un volante davvero ben costruito, di cui vi vogliamo dare una piccola anticipazione rispetto alla prova hardware del prossimo numero. Intanto possiamo dirvi subito che si tratta di un prodotto davvero molto valido, la cui precisione non mancherà di soddisfare chi ama giocare "di fino". Si tratta di un prodotto serio, adattissimo ai giochi di guida impegnativi. Tuttavia, scordatevi di utilizzarlo con l'altro campione Psygnosis, quel Wip3out la cui velocità non rende adatto un controller che ha questa natura.











▲ *Ecco le quattro visuali a vostra disposizione: scegliete quella che preferite.*

periferiche di guida dell'ultima generazione (e pure della penultima, trovatemi un controller migliore del NegCon). D'altronde, da sempre Psygnosis è stata attenta a curare la compatibilità con i device di guida. Nel primo Formula One, infatti, veniva favorito l'uso dei volanti grazie a opzioni ad hoc; la release del '97 invece supportava il pad analogico (non il Dual Shock).

IN UN GIOCO DI FORMULA UNO IL REALISMO È TUTTO

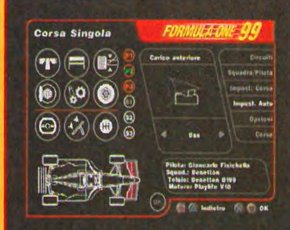
Emozionante è, in questo capitolo '99, il realismo dell'esperienza di guida. Nonostante tutti gli aiuti e le semplificazioni, nonostante i livelli di difficoltà e il **"Quick Race"**, questo gioco rimane sempre realistico e verosimile.
Il comportamento in pista della vettura è ineccepibile e davvero convincente. Ovviamente, soltanto ai livelli di difficoltà più avanzati è possibile godere di esperienze di guida realistiche e coinvolgenti. Sto parlando di sorpassi studiati e attesi per giri, di traiettorie sempre precise e di curve pennellate in modo ineccepibile, di sfida al giro più veloce. **Formula One '99** è tutto questo. Vi dò un consiglio: cominciate a giocare e poi via via levate tutti gli aiuti, per godere di un titolo coinvolgente e gratificante. È infatti tangibile il miglioramento delle proprie capacità di guida e a esse si accompagnerà anche un maggior controllo sui parametri dei settaggi, che vi stimoleranno a studiare, provare, migliorare, andare più veloci.

IN PISTA... CHE GODURIA!

Il concetto appena espresso passa attraverso un punto a dir poco fondamentale. Non vorrete godere del realismo e dell'esperienza di guida se il sistema di controllo non permette di goderne. Invece, la giocabilità è eccezionale. Anzi, probabilmente la bellezza delle fasi in pista è uno dei punti vincenti di questo gioco. Il controllo è sempre preciso e immediato, nonché realistico. Ho provato personalmente tre diversi controlli, sempre più sofisticati, e posso dire senza timore di smentita che anche con un semplice pad digitale il controllo è ottimo e ricorda, per molti versi, quello del grande **Formula One Grand Prix 2**, il capolavoro di **Geoff Crammond** a cui

QUEL GRAN GENIO DEL MIO AMICO CON UN CACCIAVITE IN MANO FA MIRACOLI

Le possibilità di intervento sulla vettura riescono a soddisfare un utente che chiede una certa configurabilità della propria monoposto; si tratta di opzioni più che sufficienti che però non raggiungono i livelli di Gran Turismo (che più di tutti gli altri giochi PSX offre possibilità di modifiche e settaggi della vettura) e neppure di Formula One Grand Prix 2 (il miglior gioco di Formula uno mai uscito per qualunque piattaforma, se ne parla in un altro box, che offre configurabilità ad un livello spaventosamente spinto). All'utente è lasciata la possibilità di scegliere tre settaggi preimpostati oppure di crearne altrettanti personali. L'utente può intervenire sui seguenti elementi:
- Alettoni (anteriore e posteriore)
- Sospensioni
- Bilanciamento dei freni
- Rapporti del cambio
- Pneumatici
Inoltre è possibile intervenire anche su tre parametri che assistono il giocatore nella guida:
- Servosterzo
- Servofreno (FONDAMENTALE! Non scordate che avete a che fare con bolidi di inaudita potenza e dovete imparare ad adeguare l'uso del freno)
- Cambio (automatico o manuale)
Le modifiche influiscono sulle prestazioni in modo davvero tangibile e quindi è consigliato spingersi in una personalizzazione solamente se si è esperti e comunque tenendo presente i tre settaggi già impostati, adatti a una guida feroce, moderata oppure sicura ma lenta.
Le personalizzazioni partono proprio da questi tre schemi di massima, e sta all'utente il compito di migliorare ulteriormente le prestazioni intervenendo a modificare le scelte di massima operate dai programmatori.











PLANET GAME

QUATTRO MODI PER DIRTI "FORMULA UNO"

Questo Formula Uno edizione novantanove è il quarto gioco targato Psygnosis che gode della licenza ufficiale FIA e che propone il grande circo. Per un motivo o per un altro, sono stati quattro i titoli che hanno fatto parlare molto. Vediamo come e perché:

1. Formula One - *"Allora la PlayStation può far girare in modo degno un gioco di Formula Uno!"*: certo questo hanno pensato gli appassionati del grande circo della F1, che hanno comprato la Playstation estasiati da Ridge Racer (all'epoca) bello come Silvia ma longevo come un panino al salame nelle mie mani. Il Formula Uno del '96 è stato davvero il primo gioco realmente "serio": l'impostazione, la profondità, il numero di parametri, il realismo - tutto a livelli davvero alti. A tutt'oggi è un ottimo acquisto, a meno che non teniate in modo assoluto all'aggiornamento di valori in pista e statistiche.

2. Formula Uno '97 - Boooom! La release del '97 del gioco di Formula Uno è un gioco che ha fatto davvero il botto. La grafica, ai tempi, era splendida, sfoggiava una risoluzione alta come si era visto solo nel Soul Blade Namco. La modalità in multiplayer, gestita nel primo episodio dall'amato cavo link, veniva sostituita da uno split screen abbastanza degno. La voce di un noto telecronista aumentò il coinvolgimento: in realtà, per un gioco del genere, è uno specchietto per le allodole (chi ama davvero simili giochi non vuol sentire altro che il rombo dei motori). Ma coinvolgente per davvero è l'inserimento di una miriade di parametri che eleva il realismo a nuove vette.

3. Formula Uno '98 - Psygnosis decide inopinatamente di far sviluppare il suo simulatore a un altro gruppo di sviluppo; la forza del marchio e la fiducia dell'audience viene tradita da un gioco proprio brutto: la grafica si appiattisce in modo inquietante, scompare l'hi-res, la giocabilità è amarissima per colpa di un sistema di guida davvero bizzoso. Un vero pianto. Nonché una operazione che, oltre ad aver deluso gli appassionati, spero non danneggi questo '99, che non merita di patire un atteggiamento tipo *"La versione '98 faceva schifo e quindi non compro quella del '99"*.

4. Formula Uno '99 - Mi riservo uno spazietto per parlare di una cosa che inerisce le tre release migliori di questo simulatore. Le versioni 96, 98 e questa sono state il simbolo dell'avanzamento qualitativo medio dei prodotti per PlayStation: sono sempre stati, per tecnica e profondità, vicini ai top games disponibili nei tre periodi in cui sono usciti, sono come dire un "termometro" dello stato di salute della line-up PSX. La febbre è salita, salita, salita...per fortuna! Siccome in sede di recensione è importante fare dei raffronti sintetici con le versioni precedenti, guzzatevi questa scheda e provvedete a trarne il massimo beneficio possibile:

	'96	'97	'98	'99
Aggiornamento	6	7	8	9
Grafica	7	8	5	9
Sonoro	7	8	7	8
Realismo	8	8	5	9
Fedeltà	7	7	5	8
Feeling	8	7	4	9
Giocabilità	8	8	5	9
Originalità	8	7	5	6



L'impianto frenante è la nota dolente del gioco: o non frena nulla oppure vi costringe a inchiodate come questa, con relativo testacoda e ritiro.



Andare per campi non è più così drammatico come nel precedente episodio. Si riesce a rientrare in pista agevolmente.



rendo un giusto tributo in un box qui attorno. Ovviamente, i dispositivi di guida analogici sono in grado non solo di offrire maggior precisione e controllo ma anche un più elevato grado di coinvolgimento. Infatti la guida, divenendo più tecnica, impegna anche di più e il livello di concentrazione deve aumentare.

FACE TO FACE SARÀ TUTTA UN'ALTRA COSA!!!

Parliamo di grafica. Prendete quella di Wip3out e...e...e...e rimettetela a posto: quella non si tocca. Ma il motore grafico di questo Formula One '99 dà la birra a praticamente tutti i giochi di guida usciti fino ad ora. Certo, spesso le piste sono povere di particolari e quindi è più facile avere velocità, fluidità e dettaglio anche a elevate risoluzioni. Ma l'efficienza del motore grafico dimostra la sua validità nel circuito cittadino per eccellenza, quello ambientato nel Principato di Monaco, dove tutti i palazzi e le altre complesse strutture sono riprodotte con una fedeltà impressionante e con texture dettagliate, precise e soprattutto dotate di colori verosimili. Purtroppo, ogni tanto si aprono alcuni poligoni, ma è l'unico difetto di un motore che, in alta risoluzione, non conosce clip o scatti meppure nei momenti peggiori. Lo spettacolo al quale assiste l'utente Playstationaro è sempre costantemente bellissimo e incredibile, secondo a nessuno per la bellezza delle texture spalmate su vetture e ogni altro oggetto della pista. Per quanto riguarda queste, ebbene il già citato Wip3out è un



Attenzione a non violare le regole: al secondo avvertimento scatta la bandiera nera.

non è indicato per i fomentati di guida i quali vogliono innanzitutto varietà. Infatti, questo gioco dà realismo e coinvolgimento, esperienza di guida e giocabilità. Ma certo non regala varietà e, come meglio spiegato altrove, la longevità va misurata soggettivamente. Il fascino di disputare una intera stagione, con un gioco di questa portata, è certamente forte ma i non appassionati devono esempio avvicinabile. A buon intenditor poche parole.



Evitate di usare la vostra macchina come un trattore, altrimenti le potenzialità della vettura caleranno velocemente.

LONGEVITÀ, VARIETÀ E ALTRI PARAMETRI FONDAMENTALI

Il gioco non è in realtà molto vario: sia che si corra in **Quick Race** che nel più realistico **Grand Prix**, infatti, si tratta pur sempre di affrontare ad alte velocità i circuiti che per giunta non sono il massimo in termini di varietà grafica, anzi. Come spiegato altrove, infatti, il gioco ponderare l'importante parametro della longevità, che è sorretta da varietà non visiva ma di guida.



Voi dite quello che volete, ma piuttosto che Schumacher io scelgo Mika Salo. O no?

SILVIA TI VOGLIO UN SACCO BENE... MA ANCHE A FORMULA ONE '99

Siamo agli inizi di una nuova era? I videogiochi per PlayStation stanno forse entrando in una nuova generazione? Dopo la prima (**Ridge Racer**, **Tekken**), la seconda (**Resident Evil**, **Wipeout 2097**), la terza (**Gran Turismo**, **Syphon Filter**), è forse che **Wip3out**, **Final Fantasy VIII** e **Winning Eleven 4**, insieme al qui presente **F1 '99**, costituiscono una categoria di giochi che porta la qualità globale ancora un po' più su? Vien da pensare questo, dal momento che mai i titoli per PlayStation sono stati così belli. Discutevo col Pitone di quanto questo fosse un periodo fortunato per l'utenza



La schermata è ricca di informazioni, ma quella pista a metà schermo a sinistra non si vede quasi mai!

IN PISTA SVENTOLA BANDIERA BIANCA

Durante la gara, le indicazioni che i giudici di gara devono dare ai piloti sono comunicate tramite le bandiere. Ecco il significato delle singole bandiere:

BANDIERA NERA: indica due cose, che il pilota deve scontare una penalità di "stop and go" ai propri box entro tre giri oppure, peggio, che è stato squalificato.



BANDIERA GIALLA: indica una situazione di pericolo sulla pista, quali macchie di olio, rottami derivanti da qualche incidente, greggi di pecore che devono attraversare l'asfalto ecc.



BANDIERA BLU: segnala a un pilota che deve favorire il sorpasso di una vettura più veloce (in caso, per esempio, di un doppiaggio).



BANDIERA A SCACCHI: è utilizzata per dire al pilota che ha terminato i suoi giri e il gran premio è finito.



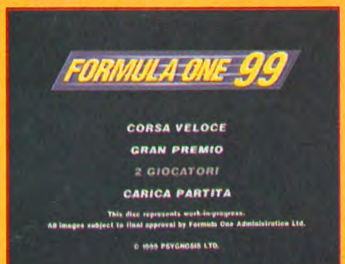
"QUICK ARCADE" O "GRAN TURISMO"?

Il titolo di questo box richiama alla mente il più noto (e venduto!) racing per PlayStation, quel Gran Turismo il cui menu apre con la scelta tra due modalità di gioco. Anche il qui recensito F199 presenta una scelta di gioco analoga; vediamo nel dettaglio di che modalità si tratta.



La Quick Race lancia l'utente in un giro per decidere la posizione sulla griglia di partenza di una gara che durerà tre soli giri. Il cambio è invariabilmente automatico, non sono previsti danni, il setup è automaticamente stabilito dal computer che si preoccupa di fornire sempre i migliori settaggi. La scelta riguarda solo il pilota, la scuderia e il circuito.

La seconda voce, il Grand Prix, è invece una modalità che permette di settare molti parametri (danni, gestione del carburante e delle gomme, lunghezza della gara, livello di difficoltà ed altro) riguardanti il realismo prima di offrire la scelta tra una corsa singola, un campionato o una semplice prova. Offre inoltre la possibilità di mettere a punto la vettura, le cui impostazioni sono indicate in un altro box.



CHE CE FREGA A NOI COATTI?

Vi chiederete come mai, dopo le somme laudi a conferma, anzi di più, del buono evidenziato dai colleghi nei precedenti lavori sul qui presente, il voto è stato abbassato - dal 93 di Pitone al 94 di Alfredo - e non è frutto di un ridimensionamento della votazione. Ebbene, questo Formula One '99 è certo un giochissimo, dotato di tutte le caratteristiche che faranno perdere sonno, amicizie, amore e occupazione a tutti gli appassionati di questo adrenalinico sport. Inoltre è un gioco di guida molto buono, anzi ottimo, e dal momento che il genere dei racing è uno dei preferiti dell'utenza PSX dovrebbero essere molti i giocatori che tributeranno il giusto successo a questo prodotto. Gli appassionati di racing che non amano la Formula Uno avranno sì di che divertirsi, con un titolo dotato di un notevole spessore simulativo che si traduce in convincente realismo anche nella più assistita delle modalità di guida. Tuttavia l'interesse nei confronti del titolo e in definitiva la sua longevità deve essere registrata: la varietà in termini grafici (piste) e di mezzi (sempre di monoposto di Formula Uno si tratta) non è tale da avvicinare l'utenza non appassionata. Non bastasse, il realismo dei gran premi (sorpassi, comportamento delle vetture) è riportato in maniera drammaticamente convincente e, se non piace la sua tipicità, sono dolori de panza. Insomma, non è detto che se amate Ridge Racer o anche il ben simulativo Gran Turismo, e se quello dei racing è il vostro genere preferito, apprezzerete sicuramente questo ultimo F1 Psygnosis. Che però merita. Il gioco, insomma, non è un arcade ambientato nel dorato mondo della Formula Uno, è e rimane sempre un gioco che puzza di olio e copertoni, fatto per veri duri. Più che in passato, questo gioco ha carattere, un carattere deciso che può spaventare chi cerca solo un buon gioco di guida, persino simulativo. L'esperienza di guida, realistica al massimo, farà, di tutti gli appassionati, delle persone veramente felici. Lottare per un sorpasso, essere artefici dei propri successi, meditare una strategia: c'è tutto, ed è elevato alla massima potenza. Ma è riservato agli appassionati per i quali, badate bene, il voto si alza ancora: dal 93 di Pitone al 94 di Alfredo al 95 mio. Complessivamente, invece, al gioco va riconosciuto un (pur altissimo) 91, l'agognato riconoscimento di Planet Game e il mio personale invito a cuccarvene una copia. Confermo e sottoscrivo.



▲ *Il pitstop non è di facile comprensione e, soprattutto, è troppo indipendente dalle decisioni del giocatore.*



▲ *L'intelligenza degli avversari non è quella di un genio. Comunque, le scorrettezze sono bandite.*



▲ *Correre a Montecarlo è sempre una grande soddisfazione per il cuore e per la vista. Ma arrivare alla fine della gara senza danni è difficilissimo.*

PlayStation: non solo i player hanno a disposizione tanti giochi di punta, ma addirittura alcuni di questi hanno una qualità tale che non possono non piacere indipendentemente dal gradimento per questo o quel genere.

SOLO PER APPASSIONATI

Formula One 99 forse non piacerà e tutti coloro che non amano la Formula uno, ma è certo un prodotto che, a livello tecnico e di cura realizzativa, rappresenta un punto di riferimento. Penso proprio che possa parlarsi di un gioco di quarta generazione, definendo tali i giochi di punta usciti ultimamente; non dovrebbe essere difficile, per chi legge Planet con puntualità, capire il riferimento. Come simulatore di Formula Uno, questo non si batte; come gioco, invece, ha una qualità altissima anzi di più ma, per i motivi ben chiariti nel box *"Che ce frega a noi coatti?"*, potrebbe deludere qualcuno. Ma il più certo dei fatti è che il "De profundis", per una casa che tira fuori un gioco del genere, è ben lontano…

UNO DEI GIOCHI PIÙ BELLI DI SEMPRE

Inquietante per la completezza è l'indiretto concorrente del qui recensito Formula One '99 (si parla di concorrenza "indiretta" perché è un gioco apparso su PC). Il riferimento va al Formula One Grand Prix 2, l'indiscusso capolavoro di Geoff Crammond pubblicato da Microprose nell'anno di grazia 1994. A più di cinque anni di distanza, rimane un gioco superlativo, uno di quelli tipo Final Fantasy, per i quali la votazione numerica rappresenta un errore, quasi un sacrilegio, un tentativo di rapportare un'opera assoluta a tutti gli altri giochi "mortali". Il feeling di guida di quel gioco è avvicinato (ma non raggiunto) dall'ultima fatica Psygnosis, che però non intacca quello che deve essere considerato un simulatore nel senso Pcistico del termine, con tanti di quei parametri che manderebbero al manicomio il più serioso giocatore Playstationaro. La numerosità dei parametri di F1GP2 è impressionante e, per gli appassionati di Formula uno, rimane il titolo migliore mai prodotto per qualunque piattaforma.


007
Tomorrow Never Dies
PAL
PlayStation

Casa: **Activision**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni), Multitap**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Wu Tang: Taste the Pain

Planet Voto
90

	1-10
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	8

A favore
- Wu Tang Clan al completo (con tanto di tre brani scritti apposta)
- Multiplayer furibondo a quattro giocatori
- Iconografia da Oscar

Contro
- Difficoltà dello story mode sbilanciata
- Se non conoscete i Wu Tang Clan, molti riferimenti potrebbero sembrarvi anonimi
- Sarebbe stato bello uno story mode in multiplayer...

PLANET GAME

Ecco che fine ha fatto Thrill Kill, picchiaduro di qualche anno fa mai uscito per l'elevato grado di violenza che presentava. Si ripropone in nuova veste con il gruppo rap dei Wu Tang Clan a fare da testimonial. Un modo come un altro per giustificare una brutalità di fondo assolutamente politically incorrect, ma che a noi piace tanto...



Vi ricordate di Thrill Kill? Era un picchiaduro per quattro giocatori sviluppato da Paradox che doveva uscire per Electronic Arts un paio di anni fa. Quando la software house vide il prodotto finito, però, si rifiutò di pubblicarlo perché troppo osceno e violento. Non solo: non cedette neanche i diritti del gioco, in modo che nessuno potesse fare uscire tale 'infamia' per il pacifico mondo della PlayStation.
La Paradox fece le valige e si ritirò in un monastero Shao Lin a meditare. È notizia recente che la Electronic Arts intende far uscire un gioco di wrestling (visto che ha già i diritti WCW) che sfrutta lo stesso motore grafico. Ma questo ora, a noi, non interessa; l'importante è che la Paradox abbia sviluppato un gioco parallelo che sfrutta la tecnica, il motore grafico e il concetto di Thrill Kill. Lo ha sviluppato, lo ha proposto all'Activision e questa ha accettato: il gioco è questo Wu Tang: Taste the Pain che orgogliosamente vi presentiamo.



Nella modalità versus, scegliete il vostro personaggio, stabilite il numero degli avversari (o dei compagni di squadra) e date il via alla rissa.

MA QUESTI, CANTANO ANCHE?!

Per chi non li conoscesse, i Wu Tang Clan sono uno dei gruppi rap più influenti dell'ultima generazione; ognuno di essi ha anche una carriera solista parallela e gode di molta fama e notorietà oltreoceano. Non mi dilungherò troppo sui loro trascorsi; sappiate solo che Ol' Dirty Bastard (come doveva odiarlo sua madre per chiamarlo così...) ha collaborato a lungo con Wyclef Hean dei Fugees, con i quali si è anche esibito dal vivo più di una volta. Method Man è attualmente in cima alla chart americana con un disco realizzato insieme a Redman, un altro rapper che si sospetta essere tra i personaggi segreti. Il perché di un gioco ispirato a questa combriccola è da ricercarsi nella loro passione per le arti marziali, i film di kung fu degli anni '70 e tutta una certa iconografia stradaiola. Se non li conoscete, potrebbe essere difficile carpire molti degli aspetti che il gioco propone; questo però non settorializza il gioco, facendolo diventare esclusivamente per appassionati.
A compensare l'eventuale 'ignoranza'



I colpi più potenti sono accompagnati da effetti luce e scie che rendono tutto molto 'fumetto'.



Masta Killa ha inchiodato un avversario al muro e lo sta allegramente affettando. Non è per tutti...

COME AFFRONTARE UN AVVERSARIO E VIVERE FELICI

Sempre ereditato da Thrill Kill, Wu Tang fa sfoggio di un tutorial assai soddisfacente. In una stanza di allenamento, scegliete il vostro eroe preferito e mettetelo di fronte a un avversario a vostra scelta. In basso, vengono indicate le mosse da fare e quali tasti premere per eseguirle. Non solo, ma vi viene anche indicato l'eventuale vostro sbaglio nella concatenazione dei colpi. In questo modo, sarete sicuri di apprendere ogni mossa a vostra disposizione.







Da Staten Island alla Cina dei grandi templi; questo è un punto di passaggio dal quale si può accedere alle varie sezioni di gioco.

dell'utente, ci pensano un **gameplay** estremamente accattivante e per certi aspetti originale e un multiplayer che sfida quello di **Micromachines V3**. Si tratta di un picchiaduro a quattro giocatori che si sfidano all'interno di arene che rappresentano i luoghi 'sacri' per questa band. Il titolo gioca sulla trasposizione virtuale/caricaturata di ogni membro del gruppo in un personaggio da videogioco; ogni membro dei Wu Tang possiede uno stile di lotta particolare, alcuni anche delle armi. Il sistema di vittoria/sconfitta è leggermente diverso dal solito: prendiamo per esempio un semplice scontro tra quattro giocatori. Ognuno di essi ha la propria **barra d'energia**, una piccola **barra supplementare** che indica una situazione di 'poweed up' e **tre pallini** o, se preferite, vite. L'incontro inizia, e i quattro si menano l'un l'altro come dei fabbri; il primo ad andarsene viene fatto a pezzettini per ricomparire poco dopo come nuovo. Ovviamente con un pallino di meno, a indicare che ha perso una vita. Ma ve lo immaginate? Un free for all, una rissa in vecchio stile dove, è bene specificarlo, abbondano il sangue e la violenza più esplicita. Eh già, perché da Thrill Kill **Wu Tang** non ha ereditato solo l'aspetto tecnico, ma anche la violenza e il gore, ovviamente abbastanza edulcorati per essere proposti al pubblico. Ciò non toglie che esistano mosse speciali, soprattutto le **fatality**, che risultano veramente hard anche a un occhio navigato come il mio.



The Genius sta tranquillamente sbatacchiando Raekwon come Obelix strapazzerebbe un romano!



Uno scontro a quattro: osservate come ogni avversario abbia un numero diverso di vite, a indicare un diverso livello di difficoltà.

SPIRITO DI BRUCE, SE CI SEI BATTI UN COLPO...

Un'altra caratteristica di valore inestimabile per l'economia del gioco è lo **story mode**, quella particolare modalità di gioco che segue lo sviluppo della storia di un personaggio 'giustificando' ogni incontro. Celebre è stata quella di **Soul Blade**, spero la ricorderete. In pratica si tratta di combattere una serie piuttosto lunga di incontri, spesso inframezzati da filmati che spiegano lo svolgersi della storia; i parametri di vittoria di ogni incontro variano a seconda del punto della storia dove vi trovate. In **Wu Tang** il pretesto è il

QUESTO MI È NUOVO; NON L'HO MAI PICCHIATO PRIMA...

Prima che lo pensiate voi, lo scrivo io: Mortal Kombat. Ecco la fonte, l'ispirazione che ha guidato i Paradox nel creare quella che è la summa degli scontri, il 'premio' che avrete quando concluderete un match: la fatality. Nel gioco, ovviamente, non si chiama così, ma il concetto è quello: a fine incontro, chi perde è giustiziato con la mossa speciale propria del lottatore vincente. Questa è stabilita dall'entità dell'ultimo colpo, se avete cioè concluso lo scontro con un pugno, un calcio o una presa. Le fatality sono assai cruente e spesso vi ritroverete a bocca aperta















dicendo: "Ma... si possono far vedere certe cose sulla Play!?". Il modo in cui vengono presentate è assai intrigante: quando viene sferrato l'ultimo colpo, la scena si blocca e la telecamera inizia a ruotare attorno allo stupendo fermo immagine, né più né meno come succede in Sled Storm durante i trick nel replay. Dopo un paio di giri, inizia un breve filmato dove il vincitore pratica la sua crudele 'specialità' alle spese del perdente. Questa può essere, come nei casi presentati, una semplice coltellata dall'ombra o un vortice di inumana potenza che smembra il povero sconfitto. Ma abbiamo anche suplex spaccaossa e decapitazioni a opera di una catena; stupenda quella di RZA che trafigge l'avversario con una spada; l'altra spada viene lanciata in aria, colpita con un calcio volante e va a trafiggere il cranio dell'avversario, inchiodandolo al muro. Cruento, lo so, ma è solo un giochino: dopo, potete iniziare un'altra partita!



Questo col cappello che sembra Rayden, è uno che comanda a suo piacere gli elementi. Fulmini, saette, turbini... Ce la mette tutta per sbattervi al tappeto e ce la farà. A oggi, l'avversario più ostico.

RZA: noto anche come Rzarector, Prince Rakeem, Bobby Steels, Bobby Digital. È la forza creativa del gruppo; è lui che ha studiato la leggenda del Wu Tang e l'ha applicata alla cultura hip hop, creando così un approccio tanto unico quanto innovativo. Nei primi anni '80 ha formato insieme ai cugini RZA e Ol' Dirty Bastard un gruppo chiamato All In Together Now. Con loro, radunò gli altri rapper che presto avrebbero formato il collettivo dei Wu Tang Clan, uscendo con il loro capolavoro 'Enter the Wu Tang – 36 Chamber', il manifesto dell'unione tra kung fu e street culture. Una delle personalità più influenti nel panorama rap odierno, RZA è anche realmente un esperto nell'arte delle due spade a doppia lama che maneggia con maestrìa in pieno Wu Tang style.



GZA: aka The Genius. Cugino di RZA e Ol' Dirty Bastard, è il membro anziano del Clan. Nato e cresciuto a Staten Island, NY, ha fatto uscire alcuni dischi solisti tra cui 'Liquid Swords', disco che lo ha contraddistinto per il suo modo di cantare 'liquido' (non saprei come descrivervelo!) e per i suoi testi. Come la spada, anche la lingua è una potente arma e, basandosi su questo concetto, GZA si è fatto adattare un'antica lama orientale a foggia di microfono che usa regolarmente dal vivo.



OL' DIRTY BASTARD: noto anche come Dirt McGrut, Joe Bananas e Ol' Dirty Schultz. Forse il membro più famoso del Clan anche al di fuori di esso; senz'altro il più chiacchierato per la sua brutale onestà. È emerso anche grazie al putiferio creato dai suoi oltraggiosi testi in 'Return to the 36 Chambers – The Dirty Version'. Il suo modo di cantare strascicato riflette la sua tecnica di lotta, quella 'dell'ubriaco' che utilizza anche il più noto Lei Wu Long (quella del Dott. Boskonovich NON È una tecnica: è proprio sbronzo!). Le sue mosse più devastanti sono quelle che performa da sdraiato.

INSPECTAH DECK: alias Rollie Fingers, alias The Rebel Ins. Anche se ha rivestito a lungo un ruolo chiave all'interno del Clan, Inspectah Deck ha solo da poco fatto uscire il suo disco solista. Utilizza un classico approccio shao lin al combattimento, usando come 'arma' principale le sue dita che colpiscono i punti vitali dell'avversario. Il suo stile musicale è simile: brevi e rabbiose strofe rappate.



RAEKWON: noto anche come Raekwon The Chef e Lou Diamond. Dopo il primo disco dei Wu Tang, ha strabiliato i fedeli con il suo 'Only Built 4 Cuban Linx', il disco che ha sancito lo stile 'mafioso' della crew. Con questi presupposti, Raekwon ha rinominato ogni sua 'controparte' con un nome in stile mafioso che agli americani piace tento. La sua forza è nella parte superiore del corpo, che sfrutta abbondantemente praticando la mistica arte dello shadow boxing.



U-GOD: alias Golden Arma, alias Lucky Hands, alias Baby U, questo personaggio è sempre riuscito a mantenere un'aura di reverenziale mistero attorno a sé. Compare su tutti gli album dei Wu Tang e in molti di quelli dei singoli membri, oltre che nei dischi dei Cypress Hill e degli affiliati del Clan, i Sunz of Man. Sta ultimando il suo lavoro solista chiamato 'Redmption'. La sua potenza sta nelle ginocchia, negli avambracci e nei gomiti d'oro con i quali colpisce l'avversario. Utilizza, oltre che la tecnica del Wu Tang, anche il muay thai, arte orientale successivamente contaminata e nota con il nome di thai boxe, boxe francese o kickboxing.

MASTA KILLA: noto anche come Noodles, Masta Killa è e rimane il più misterioso dei membri del Wu Tang; di lui si sa infatti molto poco. Il suo stile ninja è testimonato da improvvisi attacchi che provengono da diverse direzioni; sfruttando la sua velocità, sembra addirittura che sparisca per sbucare dall'ombra, colpire e sparire nuovamente. La sua arma è una lama di media lunghezza che combina la potenza di una spada e la maneggevolezza di un coltello.



METHOD MAN: noto come Ticallion Stallio, Meth Tical, Johnny Blaze e MZA. Nato a Long Island, New York, Meth si è trasferito a Staten Island a tredici anni dove ha poi incontrato RZA e i suoi cugini, formando il nucleo storico del Wu Tang Clan. All'attivo ha anche due dischi solisti che testimoniano il suo stile potente, furente, ma metodico. Come estensione di questo concetto, Meth brandisce un grosso martellone da guerra che ha il vantaggio di causare danni sia dalla breve distanza che da lontano. Anche se le sue dimensioni impediscono attacchi veloci, se utilizzato con il 'metodico metodo' di Meth il martello può essere l'arma più potente del gioco.



GHOSTFACE KILLAH: aka Ironman, Ghost, Tony Starks. Anche lui proviene da Staten Island, e inizialmente ha sempre voluto mantenere un certo anonimato indossando perennemente un passamontagna da ladro. Nessuno sa perché abbia voluto agire così. Come i suoi testi, il suo stile di lotta combina potenti 'body slam' con terrificanti prese spaccaossa; ispirato dal suo passato che vede come un oscuro fantasma, Ghost utilizza le sue braccia d'acciaio come potenti veicoli per devastanti combo di pugni.

rapimento del maestro Shin, mentore di tutti i membri del Wu Tang Clan.
Il mandante del rapimento è un perfido shogun orientale che intende entrare in possesso dei segreti del Wu Tang, da millenni custoditi e tramandati di maestro in maestro. Quando il clan scopre il rapimento, si prepara per il contrattacco: aprono la loro stanza delle armi e si bardano come dei palombari ciclisti, armati di tutto punto e pronti a prendere a calci le gengive dei nemici. La storia prende delle pieghe diverse a seconda del personaggio che sceglierete, proponendo di volta in volta scontri di diverso tipo. La storia inizia a Staten Island, quartier generale del clan. Gli scontri li porteranno dai fetidi campi da basket della periferia newyorkese ai sontuosi tempi shao lin nella lontana Cina. Il numero di avversari variabile fa sì che gli scontri possano essere sempre diversi: se nel primo incontro lotterete contro tre 'semplici' ninja, quello dopo vi vedrà affiancati da un vostro compagno contro due avversari. Ognuno di essi, poi, potrebbe avere caratteristiche diverse per stile di lotta, armi e numero di vite; è chiaro come ci sia una maggiore richiesta di strategia rispetto alla quasi totalità degli altri picchiaduro a cui avete giocato.

UN PICCHIADURO CHE PIÙ DURO NON SI PUÒ

Inizialmente avete a disposizione nove personaggi, il Wu Tang Clan al gran completo; altri dodici sono segreti e li dovrete sbloccare proseguendo nel gioco. Ci sono otto arene tra cui scegliere e altre sette sono da scoprire. La modalità di gioco 'libera' potete deciderla voi: free battle, cioè tutti contro tutti, oppure team battle, dove potete combattere a squadre. Esiste un practice mode in cui imparare le mosse di ogni lottatore e una sezione di 'segreti' dove potete andare a guardare gli artwork che avete guadagnato durante lo story mode.
L'audio non lo discutiamo neanche: gli effetti sonori sono spaziali e la musica… beh, la musica è una delle colonne che sorregge il gioco.
Ci sono alcuni brani dei Wu Tang che gli appassionati conoscono, più altri tre pezzi originali composti solo per il gioco e che non verranno pubblicati su nessun album. Per ascoltarli potreste comprare il gioco nella versione venduta con un CD a parte contenente le tre canzoni; ne esiste addirittura una versione in edizione limitata venduta in bundle con un joypad a forma del simbolo del Wu Tang!
La cattiveria musicale dei brani rispecchia l'attitudine del gioco, esplicitamente brutale ma estremamente accattivante. Signori, togliamoci la maschera: questo è un 'calci e pugni' cattivo, sanguinoso, dove uno dei motori che vi spinge a terminare gli incontri è vedere la fatality del personaggio scelto. Lo spirito maligno di Thrill Kill aleggia pesantemente sul titolo; questo ha conservato persino l'indicatore di rabbia (quella barra supplementare che vi dicevo prima) che aumenta la potenza del lottatore man mano che questo mena. Gli stili di lotta vanno dal kung fu al karate al muay thai; c'è persino qualche tecnica 'originale' creata apposta attorno ad alcuni personaggi. I colpi sono dolorosi, sottolineati dalle vibrazioni furiose del joypad; le fatality sono brutali tanto quanto i filmati di intermezzo. Questi sono realizzati estremamente bene sotto il profilo grafico e contengono tutti gli elementi cari al gruppo: l'eroismo, le arti marziali, gli anni '70, le armi, il sangue, l'onore. Sono però assai cruenti: intendiamoci, niente cose gratuite o fini a se stesse. C'è una logica dietro tutto, la stessa che potreste comunque trovare in un qualsiasi film d'azione dei nostri giorni. Non condannate quindi Wu Tang: Taste the Pain, perché dovreste fare altrettanto con più della metà delle schifezze che vi propinano in televisione o al cinema; se poi tenete conto che è un picchiaduro, non farete fatica a spiegarvi la durezza con cui si svolgono gli scontri.

E PER FINIRE, UNA BELLA TESTATA!

Wu Tang: Taste the Pain è un picchiaduro assai coinvolgente, un gioco che sfrutta un'iconografia di sicura presa per trasportarvi in un mondo cruento e sanguinario. È totalmente tridimensionale (il metodo di spostamento in profondità è analogo a Tekken e soci), caratterizzato da un'elevata velocità generale di gioco e da una difficoltà che gli garantisce lunga vita. Per dirla tutta, la curva di difficoltà è piuttosto sbilanciata: vi troverete cioè a vincere a mani basse per qualche incontro, per poi bloccarvi per dei giorni nell'arena successiva. Se si esclude questo e la macchinosità dello story mode, che comunque si lascia giocare piacevolmente, Wu Tang è un picchiaduro che va fiero del suo multiplayer a quattro giocatori, assolutamente necessario durante i PlayStation party.





▲ *Ogni colpo e ogni caduta sono 'pompati' all'inverosimile, rendendo il clima di brutalità del gioco un po' più leggero, in quanto assolutamente irreale.*



◀ *Quasi tutti i lottatori hanno un'arma che usano con abilità devastante. Questa rispecchia lo stile musicale e di lotta di chi la adopera.*

C'È UNA CAMERA LIBERA?

Iniziate a Staten Island dove combattete nei sordidi vicoli della metropoli; la storia vi porta dai magazzini di Chinatown fino all'aeroporto; da qui raggiungerete la Cina e combatterete all'interno delle stanze dei tempi shao lin. Tra uno scontro e l'altro, comparirà una schermata che mostra dei pallini colorati: queste sono stanze da sbloccare. Le stanze non sono luoghi fisici dove andare a combattere; sono quest che devono essere portati a termine durante gli scontri. Per esempio: per sbloccare la prima camera è necessario effettuare una combo di almeno due colpi. Durante gli scontri, che seguono la storia narrata dai filmati, avete la possibilità di performare questa combo. Ecco che in basso allo schermo, apparirà la scritta 'Sbloccata la camera n. X'. A ogni stanza corrisponde una certa richiesta che potrete esaudire durante i match: una combo di sei colpi, evitare i nemici per quindici secondi e così via. Per ogni gruppo di camere, quando sbloccate tutte le camere di un colore, aprendo un singolo gruppo, vi verrà regalato qualcosa, da un secondo abito per il lottatore a un artwork del nemico sconfitto. Con ogni quest presentato, ci sono anche degli hints, dei consigli su come raggiungere il proprio scopo. Fine ultimo dello story mode è sbloccare tutte e trentasei le camere. Questo sistema garantisce ampia varietà di situazioni per i combattimenti, ma ha due grosse pecche. La prima è la macchinosità del sistema scontri/camere che non è per nulla user friendly; la seconda è l'impossibilità di giocarla in multiplayer.







THE MOBILE GENERATION


Telit
Telit

Casa: **Eidos**
Genere: **Avventura**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock e vibrazioni**

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Tomb Raider IV: the Last Revelation

Planet Voto 93

A favore
- Molte innovazioni, alcune veramente interessanti
- Sono svaniti gli spettri del passato
- Atmosfera cinematografica totale

Contro
- Il sistema di controllo non ha subito cambiamenti
- Gli alberi sono sempre bidimensionali



Questa non potevo non farvela vedere! Una Lara sedicenne trafitta da spuntoni alti due volte lei e io non ve la mostro neanche? Sarei egoista!

Eccola, questa volta sexy ma anche un po' bambina. Infatti, per il quarto capitolo della saga, la Eidos ha aggiunto un pizzico di curiosità in più, facendoci scoprire il passato 'mai rivelato' di Lara.



Sorpresi di vedere un 93 dato a **Tomb Raider** dal sottoscritto? E perché mai? Non sono mica l'orco cattivo… La questione è: può non piacermi il filone di Tomb Raider; può non piacermi il suo metodo di controllo; può non piacermi il suo gameplay, ma se le lacune del passato vengono colmate e il gioco migliora sotto molti dei suoi aspetti, allora ogni mio pregiudizio può farsi da parte. Ben arrivata nella major league, Lara.



HISTORIA LARIANA

Siamo sulla strada giusta! Alla **Core** stanno cominciando a capire gli errori che hanno commesso in passato e hanno deciso di cominciare a porci rimedio. Non siamo ancora ai livelli di un 95; quello è un voto che si dà a dei capolavori. Più che una mera votazione, è uno status symbol: 95 significa che c'è molto oltre al semplice gioco. "E Lara non ha fatto abbastanza al di fuori dello schermo per meritarselo?" potreste obiettare. Certo; anzi, da quel punto di vista forse meriterebbe un 100! Purtroppo, però, almeno fino a oggi, il gioco non supportava adeguatamente il casino che Lara creava col suo solo apparire. Intendo dire: tutti sapevano che cos'era **Metal Gear Solid**, tutti conoscevano **Solid Snake** e compagnia ancora prima che il gioco uscisse. Al suo arrivo, questo dimostrò di avere 'le palle' per vivere all'altezza delle aspettative. I giochi di Tomb Raider che sono usciti

ATTENZIONE!!!

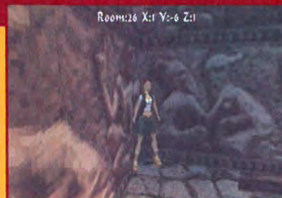
Le foto che vedete, scattate dal sottoscritto, sono state fatte su una versione che presentava ancora dei riferimenti per i programmatori. Le scritte che vedete in alto sulle schermate di gioco si riferiscono alla posizione di Lara sullo schermo e, ovviamente, nella versione finale non saranno presenti. O vi piacciono?



LE TRECCINE DI LARA

Eccovi svelata la tanto acclamata sezione di gioco in cui prendete il controllo di una Lara sedicenne. Tralasciamo i banali commenti maschilisti e sciovinisti; cercate anche di trattenere qualsiasi osservazione sul suo 'stato di salute' o, meglio, sulla sua capacità polmonare. Non c'è da stupirsi se porta una terza già a quell'età: dico, le avete viste le ragazzine di oggi? Ma cosa mangiano?! Comunque, è tutto coerente: se adesso si ritrova due pere così, a sedici anni di certo non se le era scordate a casa! Questa sezione di gioco rappresenta il training, quello che negli scorsi episodi si svolgeva nel suo modesto appartamentino. La differenza, oltre a quella lampante dell'età, è che sarete obbligati a terminare questo livello per poter iniziare a giocare. In realtà è un livello e mezzo: infatti la seconda parte vi vede protagonisti di una gara con Von Croy stesso. Ma andiamo per ordine. Il flashback riguarda l'infanzia di Lara, quando si trovava con Verner Von Croy in Cambogia nel 1984. Essendo una ragazzina non ha armi, e per difendersi dai pericoli della jungla cambogiana deve fare affidamento esclusivamente su Von Croy. Questi le insegna le mosse che effettuerete poi nel gioco, proprio come un vero tutore: se prima era Lara che vi diceva come muovervi nella sua casa, ora dovrete seguire alla lettera le istruzioni di Von Croy. Alla fine del livello, verrete messi di fronte a una prova, una gara contro lo stesso Von Croy; gara che dovrà essere superata per accedere al gioco vero e proprio. Questo perché, durante la gara, succederà qualcosa di vitale importanza per il proseguimento del gioco…





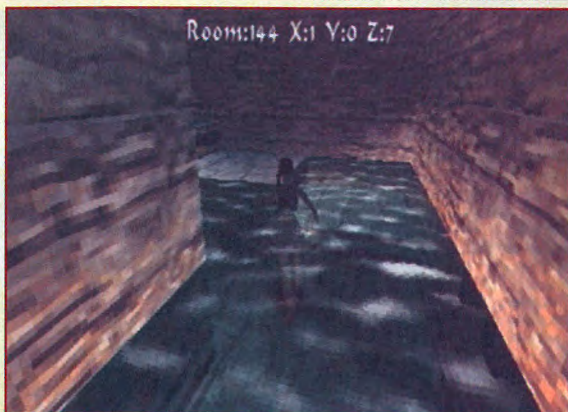


PLANET GAME

fino a oggi, invece, sembrano essere stati un semplice pretesto per giustificare la presenza di Lara sulle copertine di giornali che con i giochi non avevano niente a che fare; e non solo di giornali... Sappiamo tutti che Lara è riuscita a intrufolarsi in ogni piega della nostra società, e sappiamo che è riuscita a farlo nonostante i suoi giochi non fossero dei veri e propri capolavori. Il parziale insuccesso della sua terza avventura deve aver convinto quelli della Core a prendere seri provvedimenti; questo risulta lampante quando iniziate a giocare e vi accorgete che c'è qualcosa di diverso...

IL CINEMA È GRANDE! (LA TELEVISIONE, UN PO' PIU' PICCOLA)

È il mood, l'atmosfera; sono le inquadrature, i giochi della telecamera. Sono i **filmati** di qualità superiore che si fondono con le cutscenes, le **scene di intermezzo** che poi diventano magicamente il gioco stesso. Sono i **livelli** che si caricano poco prima della fine del precedente, in modo da garantire una continuità totale. E' l'aria che si respira quando Lara sedicenne sbuca da dietro le spalle di **Von Croy** come in un film di Walt Disney; è lei che entra in una tomba ancora non profanata senza neanche saperlo. Tutte queste cose sono 'diverse'. Alla prima occhiata, non ci fate subito caso; ci vogliono una decina di minuti prima che cominciate a percepire questo senso di 'regia occulta' che si insinua nel gioco. Intendiamoci: siamo lontani da capolavori di regia come **Metal Gear Solid**, **Silent Hill**, **Resident Evil** e **Dino Crisis**. In quei giochi, la componente della sorpresa, del colpo di scena, è fondamentale per quel tipo di mood. In Tomb Raider, certi colpi li ho presi giusto con i lupi nelle caverne del primo livello del primo episodio. Ma è giusto che sia così, visto che Tomb Raider nasce come **gioco di esplorazione**; il lungo cammino verso il titolo di film interattivo è appena iniziato.





Acqua, effetto trasparenza: non è Rapid Racer, ma non ci lamentiamo.

GIOCA COI FANTI MA LASCIA STARE IL DIO CHE DORME (PER CUI NON MORDE)

Dio con la d minuscola, inteso come divinità pagana. Si tratta di **Set**, dio egiziano dei deserti, delle oasi, dei paesi stranieri, della bufera, della guerra e della violenza. Da sempre contrapposto a **Osiride**, dio della terra coltivata, della società organizzata e della civiltà, ne è fratello (il terzo fratello è **Horus**). Set non è il Male in senso assoluto, visto che l'esistenza di un'entità insuperabile era estranea alla mentalità egiziana; venne però in tarda epoca messo al bando come l'Impuro. Questo è quanto dice la storia vera; a questo punto entra in ballo



Una posa di Lara tutta per i fanatici di Austin Powers! Ve lo ricordate il primo, quando incastrò il piccolo veicolo di traverso nel corridoio della base? Groovy, baby!



Sorpresa delle sorprese, a volte, durante il gioco, il regista occulto cambia inquadratura. A me è successo una volta sola, durante il livello di training in Cambogia, ma non è da escludere che questa piacevole novità si possa ripetere più avanti.

VOLA AL CINEMA, (MA PORTA IL PARACADUTE)

Come accennato in precedenza, il nuovo Tomb Raider punta molto sull'aspetto cinematografico. Fino al punto di arrivare quasi al plagio nella sequenza di mummificazione di Seth, chiaramente ispirato al film "La Mummia" (mi sia concesso, un po' una porcata...). In generale, i filmati sono di qualità superiore a quelli del passato; piccoli accorgimenti, intendiamoci, ma comunque le movenze e soprattutto l'audio sono assai più curati. In certi frangenti vi sembrerà proprio di vedere un film! Vi spaventerete quando Lara scatenerà l'ira del dio Seth e rabbrividirete quando vedrete che lo chiudono in un sarcofago irto di chiodi (hanno riesumato la Vergine di Norimberga? Quella che in inglese si chiama Iron Maiden! Heavy Metal is the law!). Il filmato introduttivo vi mostra una Lara inizialmente coperta da un caffettano, ma sapete che è lei perché nessun beduino del deserto porta i guanti di pelle nera con le dita tagliate. Insieme alla sua guida, che vi sarà subito simpatica come le briciole di pane nel letto, scopre uno strano interruttore discoidale: e cosa fa? Dico: miss Lara Croft, la più impicciona delle impiccione, con quelle dannate manine che non le tiene mai ferme neanche a tagliargliele, che tocchiccia tutto peggio di un bambino, cosa va a fare? Naturalmente aziona l'interruttore! Ed è così che inizia tutto. Ma lo sa lei che in quei Paesi dove va a fare tutto quel bordello, ai ladri e a chi le usa in malo modo, le manine gliele tagliano via? Eh!? Lo sa la signorina Croft?!







MA COME FA A PASSARE LA DOGANA?

Quando prendo l'aereo, la dogana mi fermerebbe anche se fossi nudo! Beh, magari non è l'esempio più calzante... Diciamo che mi ferma sempre e comunque; l'ultima volta mi volevano arrestare perché avevo comprato del tabacco da masticare! Comunque, questo dimostra quanta discriminazione ancora si faccia: io non porto la quarta e mi fermano. La signorina Croft, con un'occhiata languida e uno sculettamento, fa passare al metal detector tutta 'sta roba e nessuno le dice niente!



Una delle tante innovazioni portate agli articoli dell'inventario è l'introduzione di un binocolo, che permette di zoomare avanti e indietro per controllare con largo anticipo le zone da attraversare e stabilire una buona strategia di approccio. Quando usato in zone buie, passa automaticamente alla modalità infrarossi, mostrando chi o cosa si annida nell'ombra.



Sempre comodi, sempre troppo pochi, i bengala hanno la funzione di illuminare le zone buie. In questa particolare avventura di Lara, potrete osservare gli stupendi effetti luce ogni qualvolta vi vada di farlo, semplicemente accendendo un bengala. Ovviamente è sprecato, ma dovreste vedere che colori!



I soliti attrezzi curativi per ripristinare parte dell'energia perduta. Contengono bende, cerotti, siringhe e altre attrezzature d'emergenza e da sopravvivenza come l'ultimo numero di Ratman, una mattonella di casseoula liofilizzata e un fiasco di Chianti da viaggio.



Questo vi rimetterà in forze del tutto! Più potente di quello small, contiene i suoi stessi medicinali più un cartoccio di grana padano da passeggio (a cubetti), due boccette di cordiale dell'Esercito Italiano, mezza porzione di daino e polenta e una damigiana in miniatura di Amaro delle Batterie a Cavallo.



Mitragliette calibro 9mm ad alta cadenza di fuoco di fabbricazione israeliana. Accompagnano Lara fin dalle sue prime avventure. Ideali per abbattere i nemici più grossi, sono probabilmente le armi migliori che potete trovare in giro.



Sebbene non dichiarato apertamente, questo revolver ha tutto l'aspetto di una Colt Python calibro .44 Magnum (la Desert Eagle di Tomb Raider III era calibro .50). Insostituibile per i tiri di precisione quando viene dotata del designatore laser; si può infatti traguardare il bersaglio attraverso il mirino, zoomare e fare fuoco.



Il fucile a pompa tanto caro ai giocatori di Doom. Può essere caricato con diversi tipi di munizioni, ma soprattutto potete montare su di esso la torcia che illuminerà la zona dove state puntando. Molto cool!



Da sempre le calibro 9mm che accompagnano miss Croft nei suoi vagabondaggi. Dotate di munizioni infinite (cosa assai grave, dal mio punto di vista), le avete con voi sin dall'inizio e costituiscono una buona polizza assicurativa contro le aggressioni, ma non contro gli infortuni.



Occhei, il cielo non è un gran che, ma giocherete tutto questo livello su un treno in corsa. Veramente emozionante, specie se mettete in bilancio che potete cadere.

Lara, che involontariamente libera il suo spirito irato e mette in pericolo tutta l'umanità. La profezia che grava su tutta la storia parla anche di un allineamento delle stelle a fine millennio; sarà Lara stessa a scoprire come rispedire Set da dove è venuto. In breve, questa è la trama di **Tomb Raider IV: the Last Revelation**, nuova avventura dell'eroina più amata dai videogiocatori. Molto si è detto in passato dei mali che hanno afflitto questo gioco, mali che in questa nuova avventura sembrano aver trovato una cura. Prima fra tutti la **grafica**; benché ancora lontani dalla perfezione, i programmatori della Core hanno lavorato sodo per fornire delle ambientazioni il più tridimensionali possibile alla tettona inglese. È così che troverete oggetti di varia natura (con i quali potrete tranquillamente interagire durante il gioco) che sono dotati di 'corpo' e ombre; purtroppo, e il perché ancora mi rimane oscuro, alcuni alberi e alcuni rampicanti sono rimasti bidimensionali e pixellosi. Questo lo si avverte comunque solo nel livello introduttivo, visto che le piante durante il resto del gioco sono ben poche. Infatti il gioco si svolge tutto in **Egitto**: niente più viaggi, niente più passaggi dalle foreste alle città e alle isole, niente di tutto questo. La locazione prescelta è l'Egitto: **Alessandria**, **Karnak** e la **Valle dei Re**, le **piramidi**... Questo ha permesso alla Core di concentrarsi su una singola località: la troupe inviata in loco ha raccolto dati su dati, ha fotografato, filmato, disegnato; avranno anche mangiato e bevuto e fatto tante altre cose (a spese vostre). Insomma, si sono documentati ampiamente e hanno ricostruito minuziosamente ogni locazione che serviva ai loro scopi. Uno studio più profondo dell'ambiente di gioco, quindi, è responsabile di una maggior immedesimazione del giocatore nell'avventura.

ENIGMI PIÙ SEMPLICI? NO, PIÙ VICINI

Uno dei grossi problemi di **Tomb**

L'ARTE DEL MIXAGGIO

Alla console...! C'è Lara Croft! La signorina ha deciso di darsi alla dance e ora si permette anche di mixare gli oggetti del suo nuovo inventario per creare letali miscele. Può farlo sia con gli oggetti che con le armi; nel secondo caso, le combinazioni sono molteplici e gli elementi usati possono essere separati in ogni momento. Si può, per esempio, montare il puntatore laser sul revolver per poterlo utilizzare poi in soggettiva; in questo modo, potete fare esattamente quello che facevate con Metal Gear e Syphon Filter, cioè passare alla visuale in prima persona, zoomare sulla testa di uno scheletro guerriero e fare fuoco.







Centro garantito! Anche per quanto riguarda le munizioni, ci sono delle novità: il fucile a pompa può essere caricato con normali cartucce calibro 12 a pallettoni oppure con altre dello stesso calibro ma dalla rosata più ampia. Un altro esempio di combinazioni possibili è quello che prevede il puntatore laser montato sugli Uzi: non si può passare in soggettiva, ma la linea del laser vi permetterà di capire meglio dove puntare.



In Cambogia, da ragazzina, Lara non conosce ancora i segreti delle porte, degli interruttori, delle trappole e così via. Deve allora fare affidamento totale su Von Croy, che la inizia ai segreti degli antichi palazzi. Farsi i fatti suoi no, eh?!



Raider era quello che i viaggi dall'azionamento di una leva alla porta così aperta, erano troppo lunghi. Nel tragitto si faceva in tempo a scordarsi del perché si stava facendo quella strada; si rischiava di azionare per caso un **interruttore** che apriva una grata a centinaia di miglia di distanza senza neanche saperlo. La pregevole innovazione di questa quarta avventura di Lara è che ogni enigma apre, chiude, aziona, insomma HA EFFETTO su qualcosa a portata di occhio. O di pistola, dipende. Sta di fatto che il vostro obiettivo sarà sempre chiaro: non vi aggirerete più come Pollicino sperduto nella foresta, ma saprete sempre cosa fare e dove andarlo a fare.
Per la serie 'Le grandi Innovazioni', è stata anche introdotta la possibilità di scegliere il **metodo di puntamento**: potete decidere se, in prossimità di un nemico, Lara punterà verso di lui le armi impugnate oppure no. Questo perché in passato Lara inquadrava sempre il bersaglio più vicino: durante gli scontri multipli, magari, inquadrava una piccola scimmia lì vicino senza curarsi di uno con un bazooka a metri di distanza! Ora potete decidere se far fare tutto a lei oppure occuparvi personalmente della questione puntamento.

LIVELLI COMUNICANTI

Altra grande innovazione è quella che vi permette di passare a un **livello successivo** nonostante non abbiate completato quello corrente. I livelli, che sono **trentacinque** ma si mormora di un numero più alto includendo anche quelli segreti, sono tutti collegati fra di loro e un breve caricamento (senza cambio di schermata) vi permette di non perdere la tensione accumulata, rendendo l'esperienza di gioco il più continuativa possibile. Ovviamente rischiate di perdere il filo, magari di lasciarvi indietro qualcosa di importante; per questo è stato inserito il **diario** di cui potete leggere nell'apposito box. Ma arriviamo a un aspetto che mi sta molto a cuore, e per il quale mi sono battuto fin dal principio (di cosa, non lo so). Cosa succede quando vi trovate con le spalle al muro, in un angolo cieco? Con Lara, intendo! In passato, cosa succedeva? Spixellamenti, telecamera impazzita che 'sguisciava' a destra e a sinistra, punti di vista farlocchi... Di tutto! Poi, quando è arrivato **Syphon Filter**, mi ricordo che scrissi: "Cosa ci vuole? Quando il protagonista è con le spalle al muro o in un angolo cieco, basta farlo diventare semi-trasparente e il gioco è fatto". Ora: io non dico che sia stato merito mio o che io abbia lanciato un suggerimento, ma sapete cosa succede ORA quando la telecamera deve inquadrare scene difficoltose come quelle a cui ho accennato? Provate a dire... Sì, Lara diventa **TRASPARENTE!** Accidderbolina! Tanto ci voleva?!

MA CHE VE LO DICO AFFARE?

Potrei stare qui a decantarvi tutte le innovazioni del gioco, una per una, ma servirebbe a poco. Infatti i casi sono due: o siete fanatici di Lara e allora non importa quello che scrivo, tanto lo comprerete comunque; oppure siete scettici come per i Tomb Raider passati, ma sapete che se IO gli dò un voto del genere, allora vale proprio la pena di comperarlo! Il perché di questo entusiasmo (che, sia chiaro, è INFERIORE a quello per **Tony Hawk**, **Wu Tang** e **Dino Crisis**), deve essere ricercato nello scopo di questo gioco: Tomb Raider c'è perché la gente vuol vedere Lara Croft. Vuole vederla mentre salta, spara, si arrampica, si china... E lo vuole fare partecipando attivamente: se il gioco ha successo nel suo intento, allora è un gioco riuscito. E questo, **Tomb Raider IV** lo fa.



Attenzione! È pericoloso sporgersi dai treni in corsa. Ma è così bello sentire quello sferragliare così da vicino...



Col binocolo potete zoomare avanti e indietro per controllare le zone da oltrepassare oppure, come in questo caso, per ammirare più da vicino le opere d'arte che adornano i sontuosi palazzi egiziani.

AL MOTEL CHARLIE, GIOCHI DI LUCE E SPECCHI

Si vede che quelli della Core amano frequentare certi posti, visto che in questo gioco si sprecano gli effetti luce. Per la prima volta, nella storia di Tomb Raider, vedo un uno spettacolo degno di essere ammirato: il tipo che vedete nell'immagine, la guida indigena simpatica come la sabbia nelle mutande, a un certo punto accenderà una serie di fiaccole sui muri di un salone. Come sta facendo adesso, ma molte di più: vi si magnificherà davanti agli occhi uno spettacolo raramente visto su PlayStation, ancora più raramente in Tomb Raider. Per non parlare della luce che filtra attraverso finestre, lucernari, spiragli, aperture... Quella finestra di fronte a Lara sedicenne dovrebbe dirla tutta...



CARO DIARIO...

Ecco l'innovazione forse più eclatante di tutto il gioco. Almeno per quelli che sfruttano cheats e walkthrough a più non posso. Si tratta di un diario, su cui Lara prende nota di tutto quello che vede durante lo svolgersi della sua avventura: iscrizioni sui muri, geroglifici, mappe... Ma c'è di più: questo diario contiene degli indizi per superare i punti cruciali dell'avventura. Avete capito bene: hints, tips, come diavolo li volete chiamare, ma non rimarrete mai più bloccati per un dannato enigma. Su questa novità si potrebbe discutere a lungo, in particolare sul suo significato morale. Quando in passato eravate bloccati su un certo enigma, il fatto di non avere ancora con voi le soluzioni vi spingeva a scervellarvi per trovare una via d'uscita. Lo sappiamo tutti come vanno queste cose: vi ripromettete di guardare le soluzioni solo in situazioni disperate, solo dopo aver tentato ogni mossa possibile.
Da quel momento, anche aprire una porta con una chiave diventerà un problema insormontabile: e voi dietro a leggere il diario! Io lo so che andrà a finire così... Per poter giocare con un minimo di dignità, sarà necessario munirsi di grande autodisciplina ed essere più che sinceri con se stessi; tra l'altro, i continui riferimenti al diario verranno conteggiati nel punteggio finale che otterrete a fine livello. Punteggio? E chi mai se n'è fregato dei punteggi? In Tomb Raider, poi... Proprio non lo so se è stata una buona mossa inserire questa feature.

SNIPER!

Ecco cosa ci voleva per dare una ventata di freschezza al mondo di Lara! Non che lei sia nata come soldato scelto o come protagonista di giochi di combattimento: ricordiamolo, Tomb Raider è per tradizione un gioco di esplorazione dove i combattimenti non sono l'asse portante ma solo eventuali intermezzi. Però il successo di Syphon Filter e di Metal Gear Solid è dovuto in gran parte alle serrate sezioni di combattimento: non negatelo, perché so che è così; la cosa che vi ha dato più godimento di quei due titoli è stato accoppare i soldati nemici senza che neanche sapessero chi o cosa li aveva colpiti! Quindi, seguendo a modo suo la corrente, Tomb Raider si fa più combattivo e introduce questa interessante caratteristica, con buona pace del mondo intero. Tanto, se siete contrari, nessuno vi obbliga a usarla, no?



Casa: **Capcom**
Genere: **Azione/avventura**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock solo vibrazioni**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Dino Crisis

Planet Voto **93**

A favore
- **Resident Evil** vestito da **Jurassic Park**!
- Bei movimenti della telecamera; tensione alle stelle
- Piacevoli e numerose innovazioni al 'telaio' di **Resident Evil**

Contro
- Interfaccia pessima; oggetti e numeri nell'inventario troppo piccoli
- Anche se ispirato a un gioco bellissimo, Dino Crisis non è proprio 'originale' come concezione... Ma chi se ne frega!

Il primo simulatore di psicanalista per dinosauro! Un gioco che ha per protagonista un'avvenente e coraggiosa fanciulla che fa il mestiere più antico del mondo: la cacciatrice di dinosauri! Gli zombie di Resident Evil si sono travestiti da dinosauri, la stazione di polizia si è trasferita su un'isola e Claire ha mangiato un po' troppo ed è ingrassata.



In sintesi, questa è la nuova veste del gioco **Capcom**, del suo pezzo da novanta, colpo di coda (in senso letterale) di fine millennio. Sembra che abbiano voluto dire: "Aspettate! Aspettate! Fateci dire la nostra! Ancora una, per piacere! Una sola, poi chiudete il secolo, ok?". E così hanno fatto, sfornando il tanto atteso **Dino Crisis** che già in America e Giappone ha riscosso molto successo. La ricetta è semplice e ha successo se la si osserva senza malizia o pregiudizio: si prende il miglior gioco Capcom di tutti i tempi; no, non Street Fighter! Si tratta ovviamente di **Resident Evil**; se uno, due o Director's Cut, sceglietelo voi. Si sposta la locazione su un'isola tropicale, l'isola **Ibis**; al posto della mansion e della stazione di polizia, mettete una base militare ultra corazzata. Sostituite gli zombie con dinosauri di varia specie: pteranodonti, velociraptor, therizinos e tirannosauri. Aprite l'inventario di Leon, Claire, Jill o Chris e ampliatelo di almeno il doppio, riducendo però lo spazio per le icone. Shakerate il tutto e versatelo in **tre differenti finali**, in dipendenza dalle decisioni che avete preso durante il gioco. Sorseggiate avidamente, ma con classe, al ritmo di una musica angosciante; condite con effetti speciali, sangue a volontà, una buona dose di tensione e un gameplay ormai collaudato. Cosa ne ottenete? Un gioco bello, anzi, bellissimo. "Ma non è originale!" potrebbe abbozzare qualche burino, ipocrita, incompetente, superficiale rompiscatole. Ma lo perdono, perché non sa quello che dice. Se il discriminante tra



L'enigma nella sala degli esperimenti gassosi. Il colore del gas non deve tendere ai colori fondamentali (rosso, blu e verde), per evitare di uccidere lo scienziato intrappolato all'interno. Quale gas aggiungere?



Questo è il velociraptor intrappolato all'interno della stanza dei gas. Lo scienziato che sta dentro, deve aver mangiato fagioli...

LA NUOVA LARA?



Non esattamente... Non penso che la Capcom abbia tentato di proporre un nuovo sex-virtual-symbol, proponendo Regina. Certo, la ragazza è assai carina; già il fatto che sia rossa di capelli, sono valanghe di punti in più (rossa de pèo...). Non fa un grande sfoggio del suo seno che, pensiamo, sia anch'esso prosperoso, magari non quanto quello di Lara; il fatto che sia più discreta, però, la rende assai più intrigante. Ma (nelle storie c'è sempre un MA) Regina ha un 'ostacolo' che le sbarra la strada verso la strada del successo come pin-up virtuale. L'immagine penso che lo palesi chiaramente: la signorina è una 'business class', ovvero... è una CULONA! Business class perché in aereo le serve un sedile di quelli per stare comoda. Ma si potrà scrivere culona su un giornale? Via, è in senso affettivo...

	1–10
Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	8

migliorandole ulteriormente. Senza paura di essere smentito, quindi, affermo che **Dino Crisis** è il degno successore della saga di **Resident Evil**.

CHE C'È DI NUOVO...

La storia la potete leggere nel box apposito; andiamo ora a vedere cosa c'è di cambiato rispetto al modello a cui il gioco si ispira.



Regina accede alle cassette delle scorte tramite degli spinotti che trova in giro per la base. Notate la barriera sul fondo che rende sicura la zona.

due giochi è l'originalità e solo quella, allora anche Kurushi Final dovrebbe essere migliore di Dino Crisis. Lasciando perdere il fatto che probabilmente è bello uguale nel suo campo, sappiamo tutti che l'originalità non è l'unica cosa che può distinguere un gioco bello da uno brutto. Se la fonte, l'origine dell'idea, è stata già sviluppata (per di più dalla stessa software house) e il risultato è pregevole come in questo caso, allora a chi importa se c'è già qualcosa del genere in giro? Anzi, meglio così: il risultato è da lodare, visto che non è una mera copia rinvigorita dell'originale, ma ne prende in prestito le caratteristiche

Tralasciando i più banali cambiamenti come l'antefatto e l'ambientazione, **Dino Crisis** presenta un gameplay identico a quello di RE, ma si differenzia da esso in un particolare assai importante: le **inquadrature**. In RE la telecamera è fissa in un punto della stanza renderizzata (in maniera più che superba) e cambia punto di inquadratura 'di scatto', cioè solo quando il personaggio tocca il bordo dello schermo. Per Dino Crisis, invece, è stato progettato un nuovo metodo il quale prevede che la telecamera segua gli spostamenti della



Oh oh! Un paio di 'raptors pare abbiano deciso di mangiare carne rossa, stasera. Cosa porto, signori? Vino? Rosso, naturalmente! Bellissima la scia di sangue.

POCO TEMPO FA, SU UN'ISOLA VICINA VICINA...



Tre anni fa. Il Dr. Edward Kirk, uno dei più grandi ricercatori del mondo, morì in un misterioso incidente mentre sperimentava una nuova tecnologia in grado di creare energia pura. Il nome in codice del progetto era 'Terza Energia'. Sarebbe come dire che stava cercando di costruire la pila eterna o la pietra filosofale. L'improvvisa esplosione che devastò il suo laboratorio avvenne poco dopo la decisione del Governo di interrompere i fondi al progetto, giudicato poco produttivo. Guarda a volte il caso che scherzi va a combinare... Scherzi del casso!

Oggi. Isola Ibis, a largo di Scilla e Cariddi o giù di lì. Durante una missione alternativa, un agente militare viene a conoscenza di un fatto sconcertante: il Dott. Kirk è vivo e vegeto e sta continuando i suoi esperimenti in una struttura militare al servizio della Repubblica di Borginia. Bene. Ma dove @#*?!" sta la Borginia?! Chi l'ha mai sentita!? Viene inviato sull'isola un commando altamente addestrato per recuperare il professore e riportarlo al quartier generale; uno dei membri del gruppo parte direttamente col piede sbagliato e si paracaduta nella foresta invece che sulla spiaggia, dimostrando subito quanto il commando sia 'altamente addestrato'. Finirà poco dopo tra le fauci di un sardanapalo rutilante delle Lipari. Di questo commando fa anche parte Regina, agente dal fianco largo che sarà la protagonista della storia...



Regina: nuova eroina sexy della PlayStation. Rossa di capelli, golosa di brividi. Ignora l'insegnamento di Yoda che dice "Avventure? Emozioni? Uno jedi queste cose non ricerca!". Forse perché non è uno jedi. Sta di fatto che è la protagonista del gioco. Alla fine di ogni partita avrete accesso a dei nuovi costumi per la signorina: ce ne sono quattro, uno più sexy dell'altro. L'ultimo è addirittura un completino leopardato da donna delle caverne: quando scegliete questo costume, le armi avranno l'aspetto di ossa legate insieme e i proiettili saranno costituiti da piccoli animali! Assolutamente assurdo. Ma da vedere!

Gail: il protagonista del video di quel duo teutonico che negli anni Ottanta cantava "Becker is gail, g-g-gail". Il comandante del commando. Alto, sprezzante; un incedere 'maschio'. A guardarlo bene, con quei suoi capelli bianchi e quel naso aquilino, assomiglia molto a Bryan Fury di Tekken 3. Anzi, sono proprio sicuro che sia lui, quello dal pantalone pitonato e dalla forza di venti braccia! E' risoluto e assai brusco, oltre che un po' figlio di buona donna. Ma vi sarà 'utile' in più di un'occasione; dopotutto, è sempre il capo!



Rick: membro di secondo piano del gruppo, sembra essere assai più gioviale, allegro e simpatico dello scorbutico Gail. Ne è la controparte; non la nemesi, ma quello che continua a essere in disaccordo con lui sulle cose da fare. E' dalle loro discussioni che scaturiscono le due diverse 'strade' che potete scegliere di seguire. Per la maggior parte del tempo rimane al sicuro all'interno della sala di controllo a smanettare con i computer per attivare e disattivare circuiti elettrici, porte, finestre, cancelli... Per me fa come Penelope: toglie e dà la corrente a suo piacimento, facendo quindi finta di essere indispensabile per rimanere al riparo nella sala controllo. Imboscato!



Dr. Kirk: una volta erano Bons e Spock i dottori, mentre Kirk era il Capitano. Ora i ruoli si sono invertiti e questo Kirk non ha le orecchie a punta, ma solo LE CORNA CHE TIENE! E' tutta colpa sua, infatti, se vi trovate in quella situazione. Abile ricercatore, da molti considerato un genio, da altrettanti un folle (e da una sparuta minoranza, un travestito), Kirk si mostra a tratti nella prima parte del gioco, vestendo i panni della 'lepre' e facendosi seguire ovunque da quel babbeo di Gail che corre appresso a ogni cosa si muova col fucile spianato!





È finita a fischi e pirriti! E il 'raptor giace in un laco ti sancue…

protagonista. Ma non sempre da uno stesso punto, alla Tomb Raider o alla Syphon Filter; questa telecamera si trova posizionata in punti strategicamente drammatici, accomunabili a quelli dove si troverebbe se il gioco fosse un film. Lo spostamento del punto di osservazione è quindi subordinato all'ambiente nel quale ci si trova; non è scomparsa tuttavia la tecnica del **'bordo schermo'**, motore di gioco principale; sono solo state aggiunte delle **telecamere dinamiche** per aumentare il feeling del 'film de paura'.
Questo ha influito anche sulla **grafica** dell'ambientazione di gioco, meno 'pesante' da calcolare per la CPU e quindi più fluida; certamente le ambientazioni non sono così curate come quelle di RE, ma è questo il prezzo da pagare per quei movimenti della telecamera. Fatti i conti con il nuovo sistema di visualizzazione, potrete accedere all'**inventario**, che è il punto più basso di tutto il gioco. Essendo stato ampliato e dotato di nuove caratteristiche, questo risulta troppo piccolo nelle scritte, troppo ostico da padroneggiare e graficamente osceno. Certo non si può condannare un gioco per il suo inventario, ma visto che alcune delle novità più eclatanti si trovano, lì, è quantomeno giusto lamentarsi.
Le innovazioni a cui accennavo, riguardano l'ormai celebre sezione **Combine** (combàin, all'inglese), una schermata dove è possibile ottenere nuovi oggetti mischiandone altri che si trovano nell'inventario. Seguite alcune semplici regole: la combinazione di oggetti simili ne aumenta la capacità; con alcune combinazioni è addirittura possibile aumentare il numero degli oggetti di cui si è in possesso. I risultati dei mix saranno generalmente **medikit** dalle proprietà particolari o **dardi soporiferi** (in alcuni casi addirittura velenosi); questi oggetti possono essere ulteriormente miscelati per aumentare al massimo le loro capacità offensive o curative. I dardi soporiferi sono il cuore

PUZZLE CRISIS!





Dino Crisis è pieno zeppo di enigmi. Trovandosi in una base paramilitare altamente tecnologica, è ovvio che la maggior parte di questi siano inseriti in un contesto informatico/elettronico. Nelle immagini vi presentiamo quattro tipi di enigmi con cui avrete a che fare; se osservate bene, in qualcuno potreste anche intravedere la soluzione (prego, ragazzi, prego!). Si va dai semplici inserimenti di un codice numerico a più complessi crittogrammi alfanumerici/alfabetici. Nel caso delle serrature DDK, dovrete addirittura essere in possesso di DUE dischi DDK marchiati con la stessa lettera presente sulla porta da aprire. La chiave della soluzione si trova scritta nei manuali che sono sparsi sui tavoli delle varie stanze; inoltre questa cambia, e diventa a ogni serratura più rognosa. Se nella prima serratura DDK bisognava semplicemente tenere conto delle lettere pari e scrivere la parola formata dalle lettere restanti, col proseguire del gioco questo parametro si evolverà fino a diventare qualcosa del tipo: a un dato numero corrisponde una certa fila di lettere da eliminare per far rimanere altre lettere che, in un freddo pomeriggio d'agosto, muteranno le loro sembianze per diventare dei pesci mutanti! O qualcosa di simile… Sappiate solo che la parola da inserire tramite tastiera è sempre e comunque di senso compiuto. Si mormora che nei livelli avanzati, per estrapolare la soluzione di alcuni crittogrammi, dovrete indicare le esatte quantità di ingredienti per fare una carbonara per sette persone delle quali una mangia poco. Tipo Quesito con la Susy! Altri puzzle sono quelli che vi vedono ai comandi di un terminale che muove dei macchinari che a loro volta spostano degli oggetti di varia natura: container, libri, schede informative, anelli per tende da doccia, torrone, Cointreau,



liquirizia… Poi ci sono i giochini tipo Settimana Enigmistica, dove dovete ruotare delle figure e incastrarle tra di loro in modo che abbiano un senso compiuto; che secondo la logica di chi li ha inventati, potrebbero anche raffigurare una donna nuda che porta a spasso un'oca al guinzaglio. Molti puzzle, insomma, per la felicità degli enigmisti; se giocate in compagnia, però, ricordatevi che se non riuscite a venir fuori un puzzle che un altro



vostro amico risolve facilmente, verrete da lui scherniti a vita.

DANGER! DANGER! DON'T TALK TO STRANGERS!

Il titolo del pezzo degli AC/DC è un mero pretesto per indicare una delle novità di Dino Crisis. Novità? Perché, c'è stato un altro Dino Crisis prima di questo? No, ma il gameplay è talmente simile a quello di Resident Evil che ci sentiamo di classificare le



differenze come novità. Una di queste è la situazione DANGER, ovvero quando un dinosauro, appiedato o volante che sia, vi afferra e vi sbatacchia da una parte all'altra del salone. O più semplicemente vi inchioda a terra con l'intenzione di banchettare con le vostre interiora. Quando la scritta DANGER lampeggia sullo schermo, dovrete comportarvi nella maniera che avete sempre sognato: PESTATE SELVAGGIAMENTE TUTTI I PULSANTI! E rapidamente, anche! Più pulsanti premete e più in fretta lo fate, maggiori saranno le possibilità di uscire indenni (o parzialmente scremati) dallo scontro. Nel caso delle immagini, all'interno della stanza per gli esperimenti gassosi (in pratica la stanza dove dormiamo in Villa Bojungles) siete stati attaccati da un velociraptor: lo so, vi ho tolto la sorpresa, ma mi serviva un esempio! Ora: appena lo avete scalciato via, dovete uscire di corsa dalla stanza. Se lo fate velocemente, riuscirete a lasciare Dino all'interno della stanza e ucciderlo con i gas; se siete stati lenti, vi seguirà nella stanza-controllo e saranno dinosauri vostri. La stessa situazione si verrà a creare diverse volte, e per ognuna di queste il risultato cambierà, a seconda della situazione.



Lo schedario segreto della biblioteca! Il numero per aprirlo è... scritto sul retro della tessera che avete usato per sbloccarlo!



GNE' GNE' GNE'! QUADDIETRO NON MI PRENDI!





Con tutto il rispetto per madre natura, i dinosauri di Dino Crisis sono un po' idioti. Sennò perché si sarebbero estinti così tanto tempo fa?! Lungo i corridoi della base sono presenti moltissimi interruttori gemelli che attivano e disattivano dei campi di forza che fungono da barriere. Inizialmente tutti attivati per forzarvi a prendere certi percorsi, col proseguire del gioco diventeranno utilizzabili a vostro piacimento per creare delle 'tasche di sicurezza'. I lunghi corridoi della base, pullulano di dinosauri che hanno in mente solo una cosa: voi e il vostro bel culone! Entrando e uscendo dalle stanze, sarete continuamente sottoposti a una caccia selvaggia che indurrà i dinosauri a precipitarsi dietro le vostre enormi chiappone. Ora: se avete la possibilità di comandare i campi di forza (indicati dalla luce verde sugli interruttori), potrete 'bonificare' certe zone attivandoli al momento giusto. Creerete così delle vere e proprie 'gabbie' all'interno delle quali i dinosauri passeggeranno nervosamente. Quando vi vedranno, incuranti del campo di forza, vi caricheranno e voi potrete schernirli da dietro le 'sbarre' mentre si prendono delle grandi scosse elettriche e si ribaltano a terra come dei rigattieri abulici di Ladispoli.

del gioco, visto che sono le munizioni più comuni che vi troverete a usare; uccidere un dinosauro, oltre che essere antiecologico e pericoloso, è anche molto dispendioso dal punto di vista delle munizioni. Meglio addormentare i lucertoloni che bloccano il passaggio o addirittura evitarli del tutto; scelte che vanno fatte in base alle proprie disponibilità di inventario e al numero di volte che si prevede di passare da una zona 'infestata'. State solo attenti che alcuni dinosauri hanno imparato ad aprire le porte e anche quando pensate di essere al sicuro, forse non lo siete. Un piccolo 'trucco', o consiglio, o tip, o come preferite: nessuno sa il perché, ma nelle stanze dove si trova un pezzo di mobilia che Regina può spostare (scrivanie, scaffalature), non entreranno mai dinosauri. Non che abbiano paura, sia chiaro, ma tecnicamente è impossibile; ci metterei quasi la mano sul fuoco...

UN PO' DI ARMI

Dal punto di vista bellico, a parte le **munizioni**, non ci sono grosse novità: una **pistola**, un **fucile a pompa** (italiano! È il Franchi SPAS 12) e un **lanciagranate** sono



Ahhh, l'amore! Non è elettrizzante vedere una coppia che si ama così profondamente?



Acchi pazzo!? Ma ti sei visto in faccia? Sembri Bryan Fury...

BLOODY MARY, GRAZIE

Ahh, l'arte del barman! La sapiente dote di miscelare gli ingredienti giusti non è da tutti. Voglio dire, ci sono dei bar dove propongono delle vere e proprie schifezze! Pensate che ci sono posti dove, quando chiedi un Martini Cocktail, dopo aver sciacquato il bicchiere col vermuth, non lo buttano neanche via: lo lasciano dentro! E' assolutamente inaccettabile. Comunque, se avete un amico barista, vi potrà essere utile il suo aiuto in questa feature che prevede la miscelazione degli 'ingredienti' del vostro inventario. Mica come quello di Tomb Raider, però! Lì si tratta solo di abbinare due oggetti e verificare che funzionino, più o meno come il gin con l'acqua tonica: li mischi, e chi si è visto si è visto. Qui ci sono delle situazioni assai più profonde, a livello di un bel Porto Flip o un Manhattan fatto come si deve. Ci sono due ingredienti fondamentali: medikit e additivi. A questi si aggiungono i dardi, che sono la risultanza della loro miscelazione. Tutti questi elementi esistono in diverse sotto-categorie a seconda della loro 'potenza', nel gioco indicata come 'livello'. Nell'apposita schermata scegliete i due elementi da unire, e al centro verrà visualizzato quello risultante. Gli additivi servono generalmente per aumentare o modificare le caratteristiche dei prodotti scelti. Va da sé che più sono potenti gli elementi usati, e più potente sarà il risultato. Purtroppo manca una tabella con le risultanze dei vari mix, cosa che vi costringerà a sperimentare di volta in volta nuove miscele; una volta capito il meccanismo, però, potrete rapidamente ottenere quello che vorrete.



AVETE UNA MONETA?



Questo è infatti l'unico metodo abbastanza scientifico per prendere una decisione nei momenti cruciali. Infatti, durante la partita, verrete più volte invitati a seguire una corrente di pensiero piuttosto che un'altra. Generalmente, si tratterà di essere d'accordo con uno dei vostri due compagni riguardo a come risolvere una situazione. A seconda della decisione che prenderete, il gioco si evolverà in maniera diversa, portandovi a tre finali diversi. Il consiglio (suggeritoci dal Pirata Morgan detto 'Morgan il Pazzo') è quello di seguire sempre la prima scelta che vi viene offerta durante la prima partita. Terminata questa, giocate una seconda volta scegliendo sempre la seconda offerta; la terza partita la giocherete skippando entrambi le opportunità. Non abbiate paura di perdervi qualcosa, visto che quasi sempre, poco dopo aver preso una decisione, vi ricongiungerete con chi vi aveva proposto l'altra. Cose da pazzi! Pensate che alla missione segreta chiamata Operation Rustichella, riuscirete ad accedervi solo dopo aver ripetutamente scelto 'Classica' invece di 'Mediterranea' durante il corso del gioco!



Che cucciolo! Dorme, il tesorino... Aspetta che mi avvicino quatta quatta per fargli le coccole...



Quando c'è un dino a spasso nelle vicinanze e avete l'arma puntata, automaticamente Regina si volge al desio e al nemico più vicino. Lara docet...

l'armamentario di cui Regina dispone, ovviamente non dall'inizio. Ognuna di queste armi può essere upgradata per migliorarne le caratteristiche: la pistola aumenterà di calibro, il fucile a pompa incrementerà il suo serbatoio e il lanciagranate dimezzerà i suoi tempi di ricarica. È sparito l'indicatore dello stato di salute, sostituito da un riferimento visuale e sonoro: quando Regina tiene la mano sulla spalla e cammina un po' più lentamente, è ferita leggermente; quando invece è proprio piegata, zoppicante e tiene la mano sullo stomaco, allora sta proprio alle quaglie. La musica si fa più veloce quando Regina sta male, fornendovi un utile strumento di diagnosi acustica. Ma c'è una novità: Regina può sanguinare: vi accorgerete di questo se, dopo uno scontro, lascerete dietro di voi una traccia di sangue. Questo può determinare il passaggio di una 'fase' di salute che, da stabile com'era, a causa della continua perdita di sangue può degenerare in grave. Per bloccarla, oltre a un medikit grande, potrete usare dei medicinali chiamati emostatici, atti proprio a bloccare un'emorragia. Altre novità, non eclatanti ma sicuramente comode, sono il fatto di poter camminare con l'arma puntata e il pulsante di rotazione rapida. Premendo R2, infatti, Regina farà un rapidissimo giro su se stessa. Ammettetelo, giocatori di RE: è una bella comodità o no!?

COME TRA DUE GUANCIALI

E potremmo stare qui a incensare i numerosissimi momenti di tensione che ci sono durante il gioco; potremmo parlare della famigerata Operazione Wipeout, una modalità di gioco che dovrete guadagnarvi, dove avete un tempo limitato per uccidere un tot numero di dinosauri che infestano una zona. Potremmo parlare dei finali differenti e di quante volte potrete rigiocare con uno scopo diverso ogni volta. Potremmo davvero, ma A) non abbiamo più spazio; B) quello che vi ho detto, penso sia sufficiente: andate e acquistate! Senza timori: con Dino Crisis andate sul sicuro. È come investire danaro in marchi...

Ecco che i Compy, distratti dal loro pasto, vi si gettano alle costole! L'inquadratura, qui, è particolarmente drammatica.

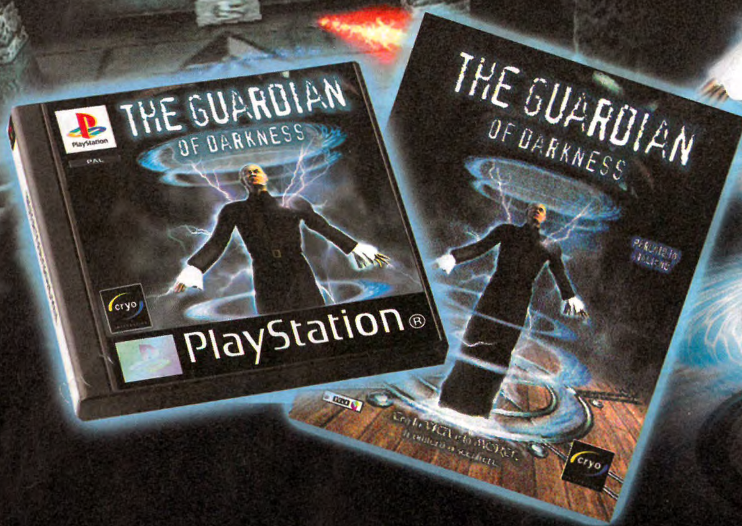


MA DOV'È IL VECCHIO BAULE DELLA NONNA?



Sì, cari ragazzi: sono spariti i bauli di Resident Evil per far posto a più pratiche cassette a muro. Queste però sono a loro volta ancora più evolute: innanzitutto si aprono con degli spinotti che troverete sparsi nel gioco. A seconda della cassetta che vorrete aprire, saranno necessari uno o più spinotti; infatti ci sono cassette verdi, rosse e gialle, ognuna con la propria richiesta di spinotti. Il vantaggio è che una volta apertone uno di un colore, sarà possibile accedere da quello a tutti gli altri dello stesso colore che avete aperto. Un'evoluzione totale dei bauli, insomma. Tra l'altro, quando ne aprite una nuova, essa conterrà nuovi oggetti che potrete inserire nel vostro inventario. Questo è, come nella tradizione dei survival horror di Capcom, a spazi limitati: Regina ha dieci slot liberi dove stivare quello che trova in giro. Ogni volta che accedete a una cassetta, potrete depositare lì gli oggetti che non vi servono per far posto ad altri.





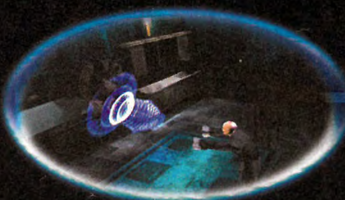
THE GUARDIAN OF DARKNESS

"Il Male ha ora un nuovo avversario"

Un misterioso e solitario monaco esorcista, Ekna,
controlla la conoscenza fondamentale dell'energia mentale e del potere della preghiera.
I suoi poteri di *medium* gli permettono di risolvere
le investigazioni più sinistre e la sua magia di affrontare i più potenti orrori.

Vivi 10 agghiaccianti avventure nell'universo del paranormale





(Scene del gioco)

PC CD
PlayStation
cryo INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com
C.T.O. http://www.cto.it

smau 1999 — venite a trovarci allo stand C.T.O. pad. 25/1

Casa: **Universal Studios/Insomniac Games**
Genere: **Platform 3D**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock stick e vibrazioni)**

Spyro 2: Gateway to Glimmer

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto
93

Anche i draghi hanno bisogno di andare in vacanza, ma per il povero Spyro sembra non esserci pace: un nuovo nemico lo attende... Siete pronti ad aiutarlo per la seconda volta?



Dopo aver sconfitto **Gnasty Gnorc** nella sua prima avventura, **Spyro**, tornato a casa e ricevuti i meritati complimenti che spettano a un eroe della sua stazza (... morale, ovviamente), sente il bisogno di prendersi un bel periodo di meritato riposo. Decide quindi, con l'inseparabile **Sparx**, la libellula che è sempre al suo fianco, di recarsi alle **Dragon Shores**, vero e proprio paradiso per draghi in cerca di quiete, relax e tintarella (ma Spyro è viola, come può sperare di abbronzarsi? Mistero!). Attraversando il portale che conduce nel luogo di villeggiatura, il simpatico draghetto è vittima di un colossale errore e finisce nel misterioso regno di **Avalar**. Questo posto sarebbe anche piacevole e confortevole se non fosse dominato da uno stregone malvagio e crudele, di nome **Ripto**, che da tempo tiene soggiogata la pacifica popolazione. L'animo buono di Spyro non può accettare quest'ingiustizia... Le vacanze possono aspettare, adesso bisogna aiutare la gente di Avalar!



Spyro ancora non è in grado di volare, ma si limita a planare di piattaforma in piattaforma.

PALADINO DELLA GIUSTIZIA

Uno dei motivi che hanno decretato il successo del primo capitolo di Spyro, oltre all'ottima realizzazione tecnica, era l'ampia libertà di movimento che consentiva al draghetto di girovagare liberamente per i livelli, cosa che ben pochi altri platform dello stesso periodo garantivano. Ultimamente, però, tutti i giochi di piattaforme si indirizzano verso questa meccanica di gioco, finendo per assomigliarsi tra loro e diversificandosi per pochissimi elementi.
I programmatori della **Insomniac Games**, pur mantenendo questa impostazione, hanno deciso d'inserire nuove abilità in modo da evitare il rischio di sfornare un prodotto troppo simile al precedente e a quelli della concorrenza. Spyro sarà così in grado di compiere un numero di azioni molto superiore al passato, e proseguendo nell'avventura potrà apprenderne di nuove: **arrampicarsi**, **nuotare**, **volare** più a lungo sono solo alcune delle abilità che il piccolo drago potrà apprendere. Già nei primi livelli incontrerete dei personaggi che vi faranno da istruttori (gratuitamente o in cambio di un cospicuo numero di cristalli... Ma io dico, oltre che siete lì per aiutarli dovete anche arricchirli? Non c'è più posto per la gratitudine!), comunicandovi quali tasti utilizzare per compiere certe azioni; in un livello, per esempio, pagando 500 cristalli acquisirete la capacità di **nuotare sott'acqua**, cosa che si rivelerà fondamentale per proseguire nel gioco.

DRAGON QUEST

Altra gradita novità è la presenza, in ogni livello, di due diversi **traguardi**, non tutti determinanti per proseguire nell'avventura, ma fondamentali per chi vuole risolvere il gioco al 100%. L'obiettivo primario consiste nel semplice completamento del livello attraverso la raccolta dei **cristalli** e la sconfitta dei nemici; quello secondario, invece, garantisce l'acquisizione di **sfere**



Premendo il tasto START avrete accesso alla schermata delle opzioni, grazie alla quale salvare/caricare una partita e controllare la situazione.



Sfogliando questo libro avrete immediatamente sott'occhio la situazione di ogni livello affrontato.

indispensabili sia per completare in ogni sua parte Spyro 2, sia per aver accesso ad alcune sezioni bonus. Queste sfere sono il riconoscimento alla risoluzione di alcuni **sotto-giochi** nei quali v'imbatterete esplorando i vari livelli e incontrando alcuni personaggi. Questi ultimi vi chiederanno aiuto per risolvere un problema che li affligge e vi ricompenseranno adeguatamente con questi utili doni: cercate di raccoglierne il più possibile, anche perché risulteranno fondamentali per la buona riuscita dell'avventura. Di ogni sottogioco vi verrà fornita anche la **difficoltà** (valutata da un numero di stelline più o meno numerose) e una dettagliata spiegazione dell'**obiettivo**: eliminare nemici lanciandogli contro dei sassi, riattivare dei generatori, scacciare dei demoni da delle statue ecc. In molte di queste sezioni dovrete sfruttare l'abilità del draghetto nello sputare degli oggetti come un cannone… In questo caso la visuale passerà in soggettiva, e potrete giovarvi di un **mirino** per puntare gli avversari con maggior precisione.

OBIETTIVO INQUADRATO!

La presenza di due differenti obiettivi per livello garantisce soddisfazione a ogni categoria di giocatori appassionati di platform: i meno pazienti potranno ignorare quelli secondari e concentrarsi esclusivamente alla soluzione del gioco… Si perderanno molto, ma potranno ugualmente completarlo; gli altri, al contrario, potranno girovagare per ore all'interno di ogni schermata nella speranza di trovare tutti gli oggetti e risolverlo al cento per cento. Quest'aspetto è sicuramente 'manna dal cielo' per la longevità del prodotto: una volta completato **Spyro 2**, potrete tornare più volte a giocarci, nella speranza di migliorare i vostri risultati o per il semplice gusto di nuove scoperte.

UNA MAPPA DI ALAVAR

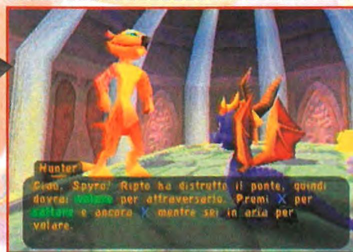
I **30** livelli di gioco corrispondono ad altrettanti mondi, tutti popolati da personaggi alquanto bizzarri, e contraddistinti da una struttura ben definita e caratteristica. Le ambientazioni sono molto varie, e durante il cammino v'imbatterete in verdi paesaggi di campagna, fredde lande ghiacciate, futuristiche fabbriche, città sommerse dall'acqua e tutta una serie di altre locazioni frutto della fervida immaginazione dei programmatori della **Insomniac Games**. Tutte le ambientazioni si avvalgono dell'utilizzo dello stile fumettoso che tanto successo ha garantito al primo episodio di Spyro e che suscita immediatamente simpatia. In ogni livello dovrete raccogliere i **cristalli** (utilissima merce di scambio) che troverete sia 'all'aperto' sia nascosti all'interno di **vasi** e **brocche** (che potrete tranquillamente distruggere a cornate), ed effettuare tutta una serie di azioni con lo scopo di aiutare la popolazione locale. Prima di ogni livello un breve **filmato**, molto divertente ma non sempre accompagnato da una qualità grafica all'altezza del resto della produzione, v'informerà della situazione, e un abitante



Il piccolo Spyro si fa valere anche in un ambiente non adatto alle sue caratteristiche, nuotando con abilità.



Il metodo migliore per eliminare i nemici è una bella razione di fiamme… Anche le cornate, però, fanno il loro dovere.



I vostri amici vi guideranno in alcuni livelli, preoccupandosi anche d'insegnarvi nuove tecniche di gioco.

Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	7

A favore
- Ottima giocabilità
- Grafica bella e molto fluida
- Completamente in italiano
- Coinvolgente e molto divertente

Contro
- Sistema d'inquadrature a volte problematico
- Filmati divertenti ma non molto curati

UN DRAGO SA FARE TUTTO

Come già detto, il simpatico Spyro è in grado di eseguire già in partenza un discreto numero di mosse; queste variano a seconda di quale situazione il draghetto debba affrontare.

Sulla terraferma:
- leva sinistra del joypad (o i tasti direzionali) per muovere Spyro.
- Il tasto Quadrato per accelerare la corsa e 'caricare' gli avversari e gli oggetti a testate.
- Il tasto X per saltare.
- Il tasto Cerchio per sputare le fiamme dalle narici.
- Il tasto Triangolo per passare alla visuale in soggettiva dagli occhi del draghetto.
- I tasti dorsali (L1 e R1) per ruotare la telecamera virtuale.

In acqua:
dopo aver acquistato la capacità di nuotare sott'acqua (vi costerà ben 500 cristalli) potrete eseguire diverse mosse.
- Il tasto Quadrato per tuffarsi e immergersi; una volta sott'acqua utilizzatelo per 'caricare' e colpire i nemici.
- Il tasto X per nuotare restando in superficie o, una volta in immersione, per spostarsi più lentamente.

In volo:
- il tasto X per saltare da un'altura e nuovamente la X, al culmine del salto, per librarsi in aria e planare su una piattaforma.
- Il tasto Triangolo per dare il colpo d'ali decisivo per raggiungere una piattaforma particolarmente distante.

Per arrampicarsi:
- il tasto X per saltare e aggrapparsi alle sporgenze (solo ed esclusivamente nelle zone dove sia possibile arrampicarsi).
- Lo stick analogico (o i tasti direzionali) per effettuare la scalata.



Incurante dell'aiuto che gli state dando, questo rubicondo personaggio vi chiederà sempre dei cristalli in cambio di qualche favore.

del luogo vi fornirà le indicazioni sui vostri compiti. Molto spesso vi capiterà d'imbattervi in particolari **marchingegni** la cui attivazione risulta fondamentale per il prosieguo del gioco; il più delle volte, per farli funzionare sarà sufficiente uccidere il numero di nemici indicati sopra il macchinario stesso. Questi aggeggi vi forniranno, per un periodo di tempo più o meno lungo, delle ulteriori nuove abilità grazie alle quali risolvere i **puzzle** che troverete nel corso del gioco: acquisirete, per esempio, la capacità di sprigionare fiamme più potenti, di correre più veloci o di volare per un periodo di tempo molto superiore al solito (gli anni passano ma il piccolo Spyro non ha ancora sviluppato ali in grado di reggere il suo peso per più di qualche secondo!).



Questi bizzarri personaggi vi aiuteranno a sfruttare al meglio questa catapulta.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Considerando l'aspetto grafico di **Spyro2**, non si notano particolari differenze rispetto alla precedente versione, che già eccelleva da questo punto di vista. Il motore del gioco è davvero ottimo e garantisce una fluidità incredibile in qualsiasi situazione, indipendentemente dal numero di oggetti e personaggi presenti sullo schermo. A questo si deve aggiungere la presenza di una **visuale** davvero ampia (priva di fogging e/o oscurità in lontananza, stratagemmi che solitamente servono a nascondere i problemi del motore nella gestione del tutto) che garantisce la totale padronanza in ogni situazione, permettendo di avvistare i nemici con un certo anticipo e consentendo di scorgere tutti gli elementi del paesaggio, anche a notevole distanza. Sono state aggiunte moltissime **sezioni acquatiche** nelle quali potrete ulteriormente apprezzare la bontà del lavoro dei grafici, che hanno riprodotto benissimo l'effetto subacqueo con una serie di tocchi di classe (molto bello quello che accompagna il tentativo di sputare le fiamme: dal naso di Spyro non usciranno altro che piccole bolle d'aria!). Il protagonista risulta ottimamente animato e vi stupirà la naturalezza e la fluidità con la quale esegue ogni movimento: dalla semplice corsa, alle piccole planate, fino alle nuotate sia sopra sia sotto la superficie dell'acqua, tutto è stato reso in modo estremamente credibile. Stesso discorso per i nemici, anch'essi ben fatti e, sebbene non raggiungano la perfezione grafica del simpatico draghetto, molto vari e spiritosi. La totale assenza di pop up e di problemi nell'incollatura tra le texture completano il panorama di una realizzazione grafica decisamente sopra la media e assolutamente di qualità.



Alcuni personaggi si faranno in quattro per aiutarvi... Questa sì che è riconoscenza!

MA PERCHÈ I DRAGHI PARLANO?

In tutte le produzioni, che si parli di videogiochi, di libri o di cinema, i draghi hanno sempre suscitato un certo fascino sulle persone. Queste bestie mitologiche sono sempre state considerate molto astute e intelligenti tanto che, molto spesso, viene loro attribuita la capacità di parlare. Il piccolo **Spyro** non fa ovviamente eccezione, e durante il gioco



Premendo il tasto Triangolo passerete alla vista direttamente dagli occhi di Spyro.

UNA BELLA GITA

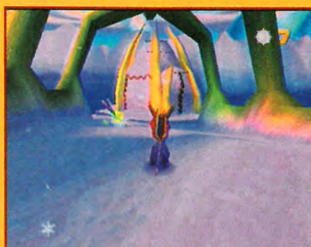
Ecco una bella carrellata d'immagini dei luoghi che compongono il regno di Avalar e che visiterete nel corso dell'avventura. La varietà di ambientazioni è uno dei punti di forza del gioco:vi troverete così in fredde località polari, tranquilli giardini rigogliosi, città sommerse e in molti altri luoghi, più o meno gradevoli.
Ogni livello è caratterizzato dalla presenza di personaggi che definire strani è poco... alcuni si dimostreranno molto gentili e tenteranno di aiutarvi, altri vi ostacoleranno in ogni modo. Alcuni di questi ultimi si dimostreranno insensibili alle vostre











fiamme; non preoccupatevi: una bella testata e smetteranno di essere un problema!

potrà dialogare con gli altri personaggi allo scopo di carpire nuove informazioni o acquisire abilità differenti.
Così come il precedente episodio, anche Spyro2 è stato tradotto in diverse lingue tra cui l'italiano; questa traduzione non riguarderà solo la parte delle opzioni e dei sottotitoli, ma anche il parlato che si avvale di doppiatori finalmente convincenti. Gli effetti sonori risultano in linea con lo stile divertito della produzione, e spesso vi capiterà di sorridere dei versi di alcuni bizzarri personaggi. Tutto questo contribuirà ad aumentare ulteriormente il coinvolgimento nell'avventura, facendovi sentire maggiormente partecipi alle sorti del draghetto viola e dei suoi amici.



In determinate occasioni il draghetto si tramuterà in un cannone per cercare di colpire i nemici al di fuori della vostra portata.



Tutte le ambientazioni sono dettagliate, molto colorate e ripropongono lo stile fumettoso del primo capitolo della serie.

ANALOGICO CHE PASSIONE

Il sistema di controllo si avvale dell'utilizzo dello stick analogico, grazie al quale sarete in grado di padroneggiare perfettamente Spyro in ogni situazione. La precisione e la naturalezza dei movimenti crea un ottimo 'feeling' con il joypad, e non avrete alcun problema a districarvi tra i numerosi tasti da utilizzare.
Il vostro draghetto, come già accennato, può eseguire moltissime azioni; ma dopo pochissime partite lo manovrerete alla perfezione (anche grazie ad alcuni 'puzzle scuola' che vi avvicineranno gradualmente alle abilità di Spyro). Una piccola pecca si può riscontrare nel sistema di **telecamere virtuali** che a volte, in minor misura rispetto al primo episodio, inquadrano l'azione non dalla migliore prospettiva, facendo perdere per un attimo il senso dell'orientamento (problema per la verità comune alla maggior parte dei titoli simili). Utilizzando, però, il tasto **Triangolo** e quelli dorsali potrete sempre cercare di recuperare la giusta inquadratura... certo, nelle situazioni intricate non sempre si ha il tempo per le correzioni!
Si tratta, comunque, di un difetto episodico che non intacca assolutamente la giocabilità, che si attesta su livelli altissimi.

UN PO' DI RIPOSO

Giocare a **Spyro 2 – Gateway to Glimmer** è davvero piacevole e divertente; l'azione è sempre frenetica ma mai frustrante, il sistema di controllo preciso e immediato, la realizzazione tecnica di primissimo ordine.
La bellezza e la varietà delle ambientazioni e delle situazioni rappresentano uno stimolo in più a tentare di scoprire quali altre sorprese ci riservi il gioco, mentre l'azzeccato sistema di diversificazione degli obiettivi garantisce una longevità altissima e soddisfazione per tutte le tipologie di giocatori. Anche il livello di difficoltà appare decisamente ben calibrato grazie a un incremento della curva di difficoltà molto graduale...
All'inizio può senz'altro apparire un po' facile, ma vi assicuro che procedendo le cose si fanno molto impegnative, soprattutto se volete completare ogni livello nella sua interezza. In definitiva, se non lo aveste ancora capito, Spyro 2 è uno dei migliori platform attualmente in circolazione; perciò, se siete amanti del genere (e ancora di più se avete apprezzato il precedente capitolo), non lasciatevelo sfuggire per alcun motivo...
Aiutate **Spyro** nella sua nuova avventura, così che possa poi godersi un po' di meritato riposo!



Prima di ogni livello un breve filmato v'illustrerà le situazioni che troverete al momento del vostro arrivo.



Crush è uno dei mostri di fine livello con i quali dovrete combattere: è forte ma davvero stupido.



Completando il livello riceverete in dono un talismano... Cercate di raccoglierli tutti per proseguire nel gioco.



Avete appena utilizzato uno dei teletrasporti che vi condurranno nei vari livelli.



Il valore dei cristalli che potrete raccogliere varierà a seconda del colore.

INSOMNIAC GAMES

Il gruppo di programmatori noti con il nome di Insomniac Games è salito agli onori della cronaca grazie al successo dei due precedenti titoli pubblicati, i primi realizzati dal gruppo con sede in California (luogo 'stranamente' ricco di sedi di software house... Che il sole, le spiagge e le baywatch stimolino maggiormente la creatività?): Disruptor e Spyro the Dragon. Il primo, realizzato nel 1996, è stato uno dei migliori sparatutto in prima persona usciti per PlayStation, il secondo un enorme successo dal punto di vista commerciale; successo che alla Universal Studios, detentrice dei diritti delle loro produzioni future, si augurano ancora maggiore per questo secondo episodio.
Qui potete vedere Al Hastings nel preciso momento in cui ha concepito lo splendido motore grafico di Spyro.



Casa: **Sony/Naughty Dog**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: 1-4
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap**

Crash Team Racing

DI CHRISTIAN PETTINI





A favore
- Giocabilità a livelli assoluti
- Divertente come gioco e come cartoon
- Tecnicamente eccellente
- In singolo, il livello della IA garantisce sfide molto vive

Contro
- Le piste non sono tantissime
- Il modello di guida non è certo un gioiello
- Non è molto originale

A Natale è festa solo con Crash. E così, per il quarto anno consecutivo, i Naughty Dog hanno deciso di 'buttare' sul mercato il loro coyote, mettendo l'animaletto e altri sette esauriti sopra altrettanti kart. Signori, ecco a voi il miglior racing fumettoso per Playstation!



Stanno fioccando come nespole alcuni giochi convenzionalmente classificati come 'racing fumettosi'. Sono una sottocategoria del più ampio genere dei giochi di guida, con diverse caratteristiche ben comuni e caratterizzanti: una grafica colorata, mezzi fantasiosi e il più possibile irrealistici, un modello di guida semplice (ovviamente per nulla simulativo) e la succosa possibilità di un gioco multiutente particolarmente accentato.

QUESTA È UNA PLAYSTATION, NON UN NINTENDO 64

Personalmente penso che siffatti giochi, sottogenere dei driving così come i giochi di calcio lo sono per i titoli sportivi, non si trovino a loro agio sulla dea grigia. L'utente medio della PlayStation è ben un maturo, poco attratto da giochini colorati: prova ne sia il successo dei prodotti dalla impostazione seria, che nulla c'entra con il genere; infatti i paradigmi dei giochi seri sono le avventure (**Silent Hill**, **Resident Evil**, **Metal Gear Solid**) come i titoli arcade (**Syphon Filter**), gli sportivi (**ISS Pro**, **Actua XYZ**) come i racing (**Gran Turismo**, **Colin** e **TOCA**, i **Wipeout**). Un problema di audience e di cultura,



Il Bundegah (mitico!) ci spiega cosa dobbiamo fare per liberare le piste. Seguire le sue utili indicazioni è semplice e permette di procedere nell'avventura.



Il più classico dei bonus: passando sopra le frecce verdi vi avvantaggerete di una repentina accelerazione. Cercate di ricordarvi dove sono questi item importantissimi per non perderne nemmeno uno!

DRAIVIN SCUL

Come molti racing games dell'ultima generazione, Crash Team Racing permette il controllo analogico tramite i dispositivi del dual shock. Tuttavia, deputa solo allo stick sinistro la gestione analogica, assegnando alla levetta la funzione dello sterzo: l'accelerazione e il freno rimangono intransigentemente legati a duri tasti digitali. In realtà la privazione di un secondo strumento in grado di esaltare la tecnica di guida ha un motivo ben preciso, e inoltre ha una influenza minore in questo CTR piuttosto che in altri giochi.
- Dal momento che il gameplay di Crash Team Racing prevede non solo le canoniche funzioni di guida (accelerazione, frenata e sterzo) ma anche altri comandi quali il salto, lo sparo et cetera, era necessario utilizzare anche altri tasti che, con i pollici piazzati sui due stick, non sarebbe stato comodo o immediato



premere. Al contrario, con il ditone dalle parti di quattro tasti, è ben più comodo controllare fino a quattro funzioni distinte.
- Il modello di guida non è affatto realistico (ovviamente), ma tanto meno è tecnico; il controllo del mezzo non richiede alcuna abilità di tipo racing. Pertanto l'accelerazione e la frenata analogica sarebbero state due strumenti abbastanza inutili e fuori luogo. Se pensiamo che ultimamente Need for Speed IV, Ridge Racer Type 4, Driver e Racing Lagoon non hanno concesso il tecnicismo del controllo analogico per le fondamentali opzioni di gas e freno, allora capiamo che il non aver offerto questa possibilità a Crash Team Racing è un difetto che non pesa né in termini assoluti né confrontandolo con gli altri driving usciti ultimamente.



PLANET GAME



Le ambientazioni sono familiari: ritroverete i colori, le atmosfere, persino alcune costruzioni che avete già visto nelle tre dense avventure precedenti.

secondo me, rende poco adatti i driving fumettosi a una console come la PlayStation. Tuttavia, in quest'utlimo periodo ne stanno uscendo molti; non bastasse, un destino cinico e baro me li sta facendo recensire tutti, tranne lo **Speed Freaks** che primeggia su tutti i grandi fronti su cui i migliori racing fumettosi combattono la battaglia per sancire il vincitore. A un interessante box sono demandate le analisi del caso.

ANDAVO A CENTO ALL'ORA PER VEDER LA BIMBA MIA

La prima cosa che si nota accendendo la Play con dentro il nero CD di **Crash Team Racing** è sicuramente l'aria del gioco. Chi ha giocato almeno una delle puntate di Crash Bandicoot riconoscerà lo spirito della serie. Sì, questo è proprio un gioco con il simpatico peramele. Le musiche, lo stile e la risoluzione grafica, il ritmo, i caratteri testuali, i colori, l'aspetto delle locazioni: tutto è genuinamente **Bandicoot** e ha impresso il fido marchio **Naughty Dog** (tutti i diritti riservati). Siamo di nuovo a Natale, non c'è dubbio, e a me prende forte forte la nostalgia e mi sa che mi rimane fin quando non avrò una relazione sentimentalmente forte e (soprattutto) stabile.

VIENI QUA CHE TI MULTITAPPO

Tutte le opzioni per il gioco in più di uno sono sempre molto gradite. La giocabilità immediata, peraltro, mi porta a ritenere più adeguato (e quindi a preferire) lo splittamento dello schermo in quattro, piuttosto che un impegnativo linkaggio. Tutti i racing game fumettosi implicitamente pungolano l'utenza spingendola verso partite in multiplayer. I più evoluti tra questi offrono uno split screen quadruplo, certo impegnativo per la macchina e per la vista. Il migliore di tutti (cioè questo Crash Team Racing) possiede una modalità a quattro che fa davvero paura; la giocabilità è la stessa, il divertimento invece aumenta esponenzialmente: non è quattro volte migliore, è pari a quello in single player elevato alla quarta! La tecnica di questa modalità è notevole: il gioco resta solido fluido e pulito. Un miracolo. Che consolina, ragazzi...



La Play gestisce questa modalità con una fluidità e una scioltezza eclatante. Non ci si crede: ben programmata, riesce a stupire i recensori più smaliziati!



Le competizioni sono sempre molto accese: l'IA dei nemici gestiti dal computer è ottima, e anche in single play non vi sarà facile vincere. A tutto vantaggio dell'interesse.

Alfredo si è sdraiato due mesi fa. Il migliore, ve lo anticipava Lucio a Ottobre in Prima Impressione, sembrava essere proprio questo. La recensione fuga ogni dubbio: **Crash Team Racing** È il cartoon driving per PlayStation, punto. E prima di parlarne, specifico una cosa: sebbene ritenga che la console ideale per questo genere di giochi non sia la Play, a me piacciono molto i vari **Mario Kart** e **Street Racer** (l'originale per Super Nintendo, però!).

AND THE WINNER (ALGIDA) IS...

Saltate le elucubrazioni mie solite sulla opportunità di un siffatto gioco su PlayStation, esordisco l'analisi sottolineando come, se non si fa caso al **pad** (che non è tricornuto), il gioco che si scatafrombola sotto gli occhi dell'utente è oggettivamente eccezionale. Tutti gli aspetti di gioco sono stati oggetto di tanta cura e CTR non è semplicemente il miglior racing cartoonoso per la dea grigia, ma probabilmente sale sul gradino più alto del podio che sancisce i driving disimpegnati più belli di sempre, indipendentemente dai bit della piattaforma su cui girano e dalle corna che hanno i pad che li controllano. Tecnica audiovisiva, giocabilità in single player e in multiutenza: CTR

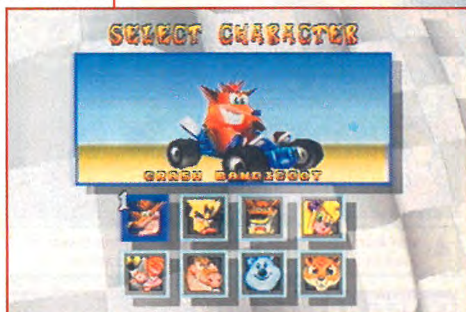
SEI GRANDE GRANDE GRANDE COME TE SEI GRANDE SOLAMENTE TU

La **grafica** che si apre al giocatore, durante le fasi di gioco vero e proprio, è incredibile. Le texture sono dettagliatissime, e anche se osservate da vicino mantengono un livello di precisione e pulizia che è davvero impressionante. I colori e i toni usati sono azzeccatissimi, le piste hanno molti elementi poligonali e sono ricche di figure e costruzioni appariscenti. In movimento, il livello di fluidità si avvicina a quello di **Wip3out**: il riferimento riguarda la pulizia dello scrolling.

MODUS IOCANDI

Il menu si apre offrendo all'utenza le opzioni che ci possiamo aspettare:
Adventure: la vera novità, è una feature che arricchisce il gioco in singolo. Si corre sullo sfondo di una trama che procede di risultato in risultato.
Time Trial: la solita modalità che qui non risulta interessante perché la poca tecnicità del gioco non invita a limare le proprie prestazioni. Non è buona neppure per imparare a guidare, dato che l'immediatezza del controllo è tale che, a differenza di GT in cui si può migliorare e l'applicazione paga, è difficile fare errori e la pratica non è poi utile.
Arcade: si può giocare un solo circuito (di cui si decide il numero di giri) oppure una coppa: ce ne sono quattro, divise a seconda dell'impegno, e ognuna presenta quattro diverse piste. Si può correre da soli o con un amico e ci sono diversi livelli di difficoltà che però devono essere sbloccati.
Vs.: anche qui, la modalità che prevede necessariamente la presenza di (almeno) uno - o due, o tre - altri concorrenti umani è divisa in single o cup, consentendo rispettivamente di disputare un solo circuito o di misurarsi nell'ambito di una serie di quattro piste.
Battle: suggestiva opzione, giocabile solamente con uno, due o tre amici, in cui lo scontro è fisico e prescinde dal traguardo. Divertente oltre ogni immaginazione.





Selezioniamo i personaggi tra un lotto vario ma non molto numeroso. Tra tutti, i preferiti sono Crash e il simpatico, tenero orsetto bianco.





Su schermo ci sono molti indicatori, alcuni dei quali potete far sparire smanettando un po' nel menu delle opzioni. Divertente perché utile e caciarona è la colonnina con le iconcine dei primi quattro: osservandola, vi renderete conto di quanti sono gli avvicendamenti al vertice e, quindi, di quanto siano vive tutte le gare.

La velocità a cui si muove il tutto è abbastanza bassa, specialmente all'inizio: le classi inferiori sono lumacose. Inoltre il gioco non clippa mai, ma veramente mai, e qui il confronto con **Wip3out**, l'esempio più perfetto di gioco che non clippa, si conclude in sostanziale parità. Quello che ho appena scritto non è una opinione, è la realtà. A livello tecnico (qualità cromatica e di dettaglio delle texture, fluidità, solidità, ricchezza) questo **Crash Team Racing** non si batte.



Non lasciatevi sfuggire le casse: contengono bonus molto interessanti, l'uso dei quali può fare la differenza... anche in negativo!

ME TE VURRIA SCHIUPPETTA'

Menu e schermate di intermezzo, sfondi, animazioni e quant'altro hanno l'ineguagliabile, inconfondibile stile della serie di **Crash Bandicoot**. Di questo si avvantaggiano sia gli sfondi sia la pista: tutte le locazioni che ospitano le competizioni sono molto caratterizzate. Ogni pista è ispirata a qualche stage visto in una delle precedenti avventure di Crash; ritroveremo molte strutture e locazioni già conosciute. Tutte le piste, quindi, non hanno soltanto una loro personalità per via delle particolari locazioni che le ospitano (il **castello**, la **foresta**, la **base spaziale**, il **canyon**, i **monti innevati** ecc.), ma anche perché si rifanno a livelli e ambienti già ben noti e comunque anch'essi molto caratterizzati. Nessuna pista è 'anonima' o 'scialba'; potrà non piacerne la conformazione, il succedersi di curve, rettilinei e saliscendi, ma giammai si potrà dire che l'aspetto sia meno che ottimo.

QUESTO È IL BALLO DELL'ESTATE: ABBALLO IO CHE ABBALLI TU

Chi ricorda la splendida colonna sonora del primo **Formula One** made by Psygnosis? Bravi: quella con pezzi di Satriani (e SteveVai). Cosa c'entra con l'audio di **Crash Team Racing**? Niente.



Quattro leghe di difficoltà crescente, ognuna composta da quattro circuiti l'una. Come Mario Kart 64? Chi ha detto un'idiozia simile?



In due, tre o quattro è possibile affrontarsi in una modalità accessoria tanto divertente che, incisa da sola su un altro nero CD, sarebbe un gioco divertente: voto, 87!

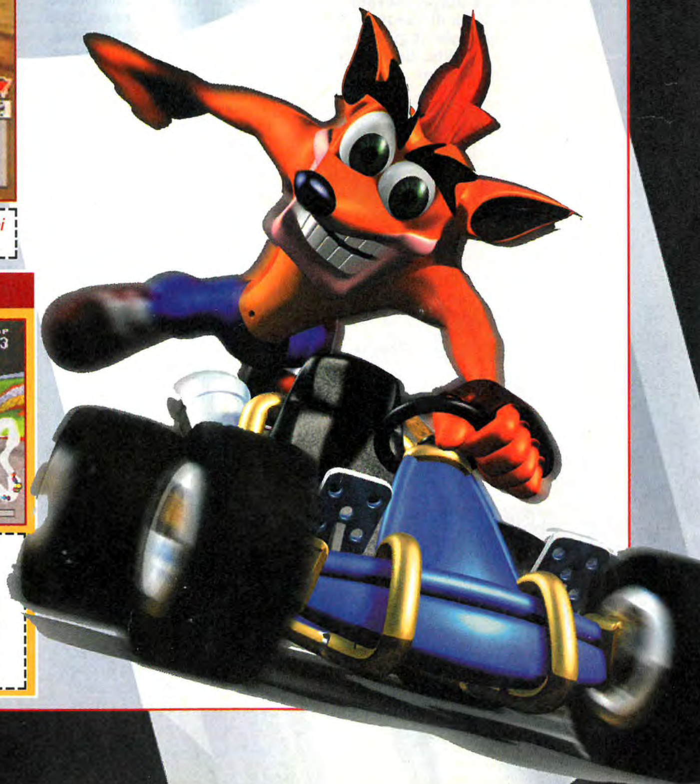
Se da una parte le musiche del gioco non si avvicinano alla qualità oggettiva delle grandi 'colonne sonore' dei Wipeout, dall'altra va detto che tutti i motivetti implementati sono adeguati al carattere della realizzazione. La serie di strumenti e di atmosfere scelta è anch'essa in perfetto stile Bandicoot e questo 'sentirsi a casa' aggiunge valore

CASSE, RAZZI E "QIA"

I circuiti sono pieni di casse che contengono ogni varietà di bonus, rivendibili immediatamente per superare gli avversari. Gli item che è possibile raccogliere colpendo le casse sono usuali: il razzo, il turbo, la cassa infame (che sembra un bonus ma invece è piena di esplosivo) e altri. È importante riconoscere a Naughty Dog di aver implementato con intelligenza i vari bonus: anche in single play, gli avversari usano le armi contro di voi ma anche tra di loro. L'IA dei nemici, in single, è tale che non sentirete la mancanza di sfida, né dal punto di vista del coinvolgimento né da quello delle capacità di guida.



Cosa conterrà quella cassa? Non importa, non perdetela! L'item 'armato' è rappresentato in primo piano da iconcine sempre pertinenti, non come in quello schifo di gioco che è Wip3out dove non si capisce che arma c'hai... Sto scherzando, ovviamente!





LA COSA PIÙ INUTILE DEL MONDO: IL RETROSCENA

Personalmente non ho mai capito perché alcuni giochi debbano avere una storia che giustifica la sezione giocata. Finché si tratta di un picchiaduro, va pure bene: la scelta del personaggio è dettata dalla sua globalità: grafica, velocità, mosse e - perché no - personalità, storia, magari gruppo sanguigno (solo i giapponesi possono impazzire per certe cose!). In Crash Team Racing, la solita entità malvagia ha creato un dispositivo in grado di aumentare a oltranza la propria velocità: ovviamente fa gola a molti. Decide quindi di organizzare un torneo il cui premio sarebbe stato questo aggeggio dagli incredibili poteri. Tra chi è interessato per loschi fini (Cortex, N'Gin, io e Pitone) e chi invece vuole impedire che tale fresco cada in mani pericolose (Crash su tutti), ecco la motivazione sulla cui base si corre. OK, 'sti cavoli, adesso torniamo a giocare!

















all'accompagnamento musicale, che già si avvantaggia di una notevole adeguatezza. Gli effetti sonori sono nella media, non fanno gridare al miracolo ma si attestano su buoni livelli per quanto riguarda la cura e l'efficacia.

DOVE SONO I TUOI OCCHI E LA TUA BOCCA? FORSE A MONTECATINI, CHE IMPORTA...

Una volta in pista, indipendentemente dalla modalità che si è scelta (le diverse opzioni offerte sono esplicate in un box all'uopo predisposto), il gioco tradisce la sostanza realizzativa che solo **Naughty Dog** ha dimostrato di saper dare. In termini di controllo e prontezza, pochissimi titoli sono giocabili e godibili come questo Crash Team Racing. Il feeling preciso e immediato è stato spruzzato su questa realizzazione; al di là del fatto che le capacità nel realizzare driving giocabili erano state intuite grazie alle sezioni 'su pista' di Crash 3, la giocabilità e la sensazione di controllo sul mezzo che si ha è identica a quella che hanno sperimentato i giocatori che conoscono i platform Bandicoot. Chi sa muovere Crash lungo gli intricati livelli dei tre giochi precedenti questo, venderà la sua abilità in questo racing il cui feeling è assolutamente lo stesso dei platform precedenti.

DUDÙ IL MAGGIOLINO TUTTO MATTO

Ovviamente i personaggi che incontriamo nel gioco sono tutti quanti noti, discendendo dalle precedenti avventure del simpatico marsupiale. Ovviamente non manca lui, il **Crash**, che durante la presentazione si riposa, addobbato a quattro di spade, con tanto di lingua penzoloni. Non mancano **Coco**, la sorellina di Crash; **Neo Cortex**, il nemico di sempre; **Polar**, l'orsetto che ci ha aiutato durante i livelli ghiacciati del secondo episodio e che durante l'intro impara a guidare leggendo "How to drive"; e altri, per un totale di **otto** corridori. L'appena citata intro presenta gli antefatti, approfonditi altrove. L'apertura non è un filmato, ma una serie di immagini che presentano la stessa grafica del gioco - tipo **Metal Gear** - la cui qualità è altissima, come per il resto del gioco.

DUDINO SUPER MAGGIOLINO

Il voto assegnato all'originalità è abbastanza basso. Infatti CTR è il quarto (e per ora ultimo) racing cartoonesco uscito ultimamente, e questo fatto di per sé lo rende poco originale. Ma non basta: in generale racer di questo tipo giungono su Play dopo aver allietato altri pubblici (sì, quelli della console con quattro prese frontali e il pad tricornuto) e quindi è proprio il genere a esser stato 'clonato' sulla console Sony. E facciamo nomi e cognomi: Crash Team Racing 'ruba' a **Mario Kart 64** non solo l'idea di gioco, ma pure l'impostazione della modalità principale (quattro coppe di quattro circuiti l'una) e per l'offerta di una divertente feature speciale, il **battle**, di chiara impostazione mariana.

CI GIOCHERÀ ANCHE IL VECCHIO...

Le tante modalità di gioco, il numero di piste, la sfida costituita dalla bella modalità in single, la possibilità di giocare in tanti, i segreti... Sul fronte della longevità, direi proprio che questo **Crash Team Racing** sia un vero campione. Il divertimento che offre sia al singolo utente che a due o più amici è davvero impareggiabile. Specialmente sotto Natale, CTR renderà indimenticabili le partite con cugini e parenti, tra un pranzo del 25 e un altro di Santo Stefano. A parere di chi scrive, si tratta di uno dei giochi più divertenti usciti ultimamente, uno di quelli che bisogna avere, che durerà. Fate in modo che sotto l'albero ci sia una copia di questo gioco, non ve ne pentirete. Ciao

Frenci









▲ *L'intro, come per le altre puntate di Crash, non è in CG; Naughty Dog, sicura della bontà del suo motore grafico, ha costruito l'apertura con la stessa grafica del gioco. Che è tanto bella da non far pesare questa scelta, e il confronto con le altre introduzioni nate su potenti workstation non è umiliante. Ma un'intro costruita in questo modo dà una coerenza e una continuità notevoli a tutta la realizzazione.*

Casa: **Activision**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Tony Hawk Skateboarding

Planet Voto **92**

A favore
- Tutti i più grandi skater del mondo, ognuno con le proprie tavole
- Colonna sonora al di là di ogni immaginazione
- Totale libertà d'azione e longevità stellare
- Piace anche a chi non è uno skater
- ... e ce ne sarebbe da riempire un'altra pagina!

Contro
- Riuscirete a finirlo prima che arrivi la PS2 e vi venga proposto Tony Hawk 2?



Vi piace lo skate? Impazzirete per Tony Hawk. Non vi piace lo skate? Impazzirete per Tony Hawk. Andate in surf? Impazzirete per Tony Hawk. Andate in bicicletta? Impazzirete per Tony Hawk. Vi piace la pasta? Impazzirete per Tony Hawk. Avete comperato lo scooter? Impazzirete per Tony Hawk. Vi piacciono le conigliette? Impazzirete per Miss Ottobre 1993.

Tutto è iniziato, come forse ricorderete, all'E3 di Los Angeles. Dopo aver annusato i sali a causa dello svenimento per il mio prossimo incontro con lo stesso **Tony Hawk**, mi preparavo al suo arrivo giocando con l'unico livello disponibile a quel tempo, la Downhill Jam di Phoenix, Arizona. Poi arriva Lui: inchini e salamelecchi di rito, autografi e un breve match in split screen dove l'ho lasciato vincere perché è Tony Hawk. Qualche domanda, un paio di foto ed è già preda delle telecamere; io rimango solo, col pad in mano, a guardare tanto prodigio elettronico. All'inizio di Ottobre mi arriva la copia definitiva, ed è l'inferno! Lo gioco la sera stessa, e non mi capacito di come nessun altro abbia sfruttato un così brillante motore grafico (se si esclude quello di **Wip3out**, ma qui la concorrenza si fa sleale). Tra me e me penso già l'effetto che potrà aver sugli altri abitanti di Villa Bojungles, ma mai sarei arrivato a pensare che questo dischetto avrebbe avuto così tanto successo: da quel giorno, tutti i fine settimana, la Villa ha osservato un



Ecco uno Switch 50-50 Grind, ovvero un grind (sul corrimano) in switch (cioè con l'impostazione inversa) effettuato distribuendo il peso su entrambi i track (gli attacchi delle ruote), cioè 50% davanti e 50% dietro. Capito?

SAN FRANCISCO, CA. MOLO 30

Estate 1999, domenica sera. L'occasione ideale per mostrare al mondo di cosa è capace. Nell'ambito degli X Games, quelli della ESPN, avviene il contest più atteso, il Best Trick, l'ultimo della giornata, la chiusura più spettacolare per uno show all'americana. Prima di questo evento, Tony Hawk ha dimostrato quanto vale anche in coppia, gareggiando con Andy McDonald e performando 'inezie' come scambi di tavole in volo e cambi di skateboard durante un grind. Ma arriva il momento del Best Trick. La gara è tra cinque rider, forse i più forti del mondo; il limite è a tempo: pochi minuti per perfomrare il trick più bello di tutti. Sono dieci anni che Tony Hawk cerca di fare un 900, una rotazione in aria di 900°, equivalente a due giri e mezzo! Quando i vari rider si accorgono che lui si sta incapronendo su quel trick, smettono perfino di gareggiare e si appostano ai bordi dell'half pipe per incitarlo. Andy Macdonald, Bob Burnquist e Bucky Lasek sbattono ripetutamente le loro tavole sulla rampa ogni volta che lui sale lungo la stretta scalinata che conduce in cima. La televisione tace, gli speaker preferiscono lasciare alle immagini il commento di quella che non è più una gara, ma una scalata alla montagna della storia. Per dieci volte ci prova e per dieci volte cade, arrivando a ogni salto sempre più vicino alla storia. Sua moglie, con una delle piccole figlie in braccio, lo guarda dal basso, gli occhi pieni di speranza. L'undicesima volta la sua figura emerge dal pipe, effettua due giri e mezzo su se stesso e atterra, appoggiando leggermente la mano destra dietro ma uscendo dal trick pulito pulito. La sua espressione è impagabile: un misto tra incredulità e gioia. Niente lacrime, solo un'espressione tipo: "L'ho fatto veramente?". Non fa in tempo a rendersene conto che si ritrova sommerso da una marea umana: i colleghi si lanciano giù dalla rampa, in skate, a piedi o di ginocchia non importa; sua moglie per poco non scaglia lontano la bambina per abbracciarlo; la televisione cerca di riprenderlo mentre viene sollevato dalla folla che lo incita. L'unico uomo al mondo che è riuscito a fare un



Ogni ambientazione rispecchia la filosofia degli skater: basta guardare i graffiti di questa scuola.

andirivieni di giocatori, curiosi, avventori, avventizi, avventati, tutti richiamati da un passaparola selvaggio, un tam-tam che ha risuonato a lungo nella Valle di Ayas.

SEMPRE TAVOLA È...

Tony Hawk Skateboarding è una simulazione di skateboard. Sapete, quell'asse di legno con quattro rotelle colorate, figlio del surf e padre dello snowboard... Uno sport sottovalutato su PlayStation, tanto da avere, a oggi, solo tre rappresentanti: uno è questo Tony Hawk, di sicuro il migliore; poi c'è **Street Skater**, recensito diversi mesi fa ed esaltato in quanto unico gioco di skate al tempo disponibile. Il terzo ve lo presenteremo in anteprima nel prossimo numero: si chiama **Thrasher: Skate & Destroy**, dove Thrasher è la licenza della fanzine di skateboard più famosa al mondo.
Ora: con pochi concorrenti, Tony Hawk vince a mani basse, ma quello che mi preme farvi sapere è che anche se i competitori fossero assai più di qualità, non reggerebbero comunque all'urto. Tony Hawk è un gioco STUPENDO che riesce ad appassionare anche chi di skate capisce poco o non l'ha mai praticato. Ha tutto quello di cui necessita un gioco per essere 'grande', per entrare nella Top Ten di fine millennio. Non ci credete? Analizziamo la cosa insieme.

INTRO INTRO, HULLALLA'!

La prima cosa che vi balza all'occhio, in un gioco, qual è? La **grafica**, certo. Il gameplay, visto che avete appena acceso la console, non potete sapere com'è; la longevità neanche. L'unica altra cosa che potete analizzare fin da subito è l'**audio**. Grafica e audio, quindi: aspettate a giocare! Guardate per qualche minuto il demo mode e osservate la cura dei particolari, le ombre, i cambi di inquadratura, i movimenti dello skater. Osservate le sfumature delle rampe, la luce che filtra dai lucernari, le tag (graffiti) sui muri.



Un bel trick sotto un riflettore di una base militare: c'è niente di più proibito?



900 in una competizione. "Non ce l'avrei fatta senza di voi (rivolto ai fan). È il giorno più bello della mia vita!" dice ai microfoni della ESPN TV. "Mi sento come se mi fossi preparato per tutta la mia carriera a questo: il 900 era il mio obiettivo. Cosa c'è d'altro?". Complimenti, Tony, la Forza è con te.

SEQUENZE DISTRUTTIVE

In Tony Hawk Skateboarding potete fare qualunque cosa sia permesso fare con uno skateboard. E anche di più! Oltre a poter grindare ogni superficie possibile e immaginabile, ogni muretto, ogni cornicione, ogni marciapiede, è anche possibile passare attraverso ogni superficie di vetro (rompendolo), abbattere cartelli con la scritta 'NO SKATING' e slidare sulle macchine, quelle della polizia comprese. Quelli che vedete sono: il pannello informativo di un grande magazzino (prima e dopo), il gabbiotto d'attesa del pullman (prima e dopo), un cartello NO SKATING pronto per essere abbattuto e alcuni passi di danza sul tetto di un paio d'auto a caso...








TAPE CHALLENGE

Il metodo di avanzamento di Tony Hawk è uno dei suoi pregi maggiori. Grazie all'intreccio di varie competizioni da portare a termine, giocare a Tony Hawk risulta raramente noioso. Prendiamo un course, un percorso, uno stage, un livello o come lo volete chiamare: per esempio, le strade di San Francisco. Per completare questo livello è necessario prendere tutte e cinque le videocassette richieste. Per ottenere la prima, dovete fare venticinquemila punti di trick; per ottenere la seconda, dovrete grindare cinque macchine della polizia. Per la terza, è necessario raccogliere tutte e cinque le lettere che compongono la parola SKATE, sparse in giro per l'enorme locazione di gioco. La quarta è la videocassetta segreta, nascosta in un punto che sembra apparentemente inaccessibile (la schermata ne mostra la posizione che dovrete però scoprire esplorando il livello). La quinta la guadagnerete facendo cinquantamila punti. Raccogliere le videocassette in un tempo limite comporta lo sblocco di nuovi quadri e nuove attrezzature. Potete cercare di raccogliere anche più videocassette all'interno di uno stesso livello: nessuno vi impedisce di fare venticinquemila punti e, nel frattempo, raccogliere le cinque lettere di SKATE. Questa varietà di situazioni rappresentano senz'altro il succo vitale, l'energia e la freschezza del gioco.



Nei grandi magazzini potrete realizzare i sogni della vostra vita da teppistelli di periferia.



Ora che avete gli occhi pieni di questa visione, potete anche provare a chiuderli: sentirete un riff di chitarra pesante, una batteria che parte e una voce sguaiata che urla. Poi un rullare di plastica sull'asfalto, cuscinetti d'acciaio nuovi di zecca che strisciano gli uni sugli altri, provocando quel rumore tanto indefinibile a parole (più che mai scrivendolo sulla carta) quanto familiare agli skater. A un certo punto il rumore 'si impenna', si fa più 'veloce' e cessa. CLICK! Rumore di macchina fotografica e rullino che scorre. TUMP! Un peso che atterra sull'asfalto e il rumore dei cuscinetti che ricomincia... Quanta poesia c'è in questo gioco? Aprite pure gli occhi, ora.

TRICKKE E BALLACCHE!

Impugnate il pad e scegliete l'opzione che più vi piace. C'è un **Free Skate** che equivale al training; questo vi permette di circolare liberamente nell'unico stage disponibile (per ora) per praticare i primi trick e adattarvi a questo tipo di gameplay. Che, se vogliamo, non è nuovissimo: il concetto è, guarda un po', quello che ha governato quasi tutti i giochi di snowboard usciti finora e anche lo stesso **Street Skater**. Un percorso, anche non necessariamente in discesa data la natura della propulsione, disseminato di dossi, salti, rampe e tutto quanto permetta di librarsi in aria, anche solo di pochi centimetri, anche solo per qualche istante. Una volta decollati, una rapida combinazione di tasti dà origine a un **trick** il cui nome e punteggio vengono visualizzati a video. Nel frattempo, sotto il punteggio totale, una **barra d'energia** denominata Special comincia a riempirsi... Più fate trick senza cadere, più la barra si riempie, concedendovi la possibilità di effettuare trick sempre spettacolari e combo sempre più articolate. Se doveste cadere, l'indicatore si azzererà immediatamente, costringendovi a ripartire dai trick più semplici. In un contesto come quello del Free Skate, questo non ha importanza, ma quando bisognerà cominciare a fare venti/trentamila punti in due minuti, ci presterete attenzione eccome!



Ollare una fontana? E perché no?

ANTONIO FALCO

Sposato, padre di due figlie, Tony Hawk è senz'altro il più grande skateboarder del mondo. Molte nuove leve, specialmente i giovanissimi, stanno insidiando il suo posto, ed è probabile che, per sopraggiunti limiti di età, potrebbe smettere nel giro di poco tempo. La sua carriera è costellata di successi, ultimo dei quali quello di San Francisco. Tanto per dirne una, la storia (e la leggenda) vogliono che sia lui ad aver inventato il celebre trick chiamato 'McTwist'. E non è un panino.



Tony Hawk
Età: 31
Nato il: 12 maggio 1968
A: San Diego, CA
Nazionalità: USA
Provenienza: Carlsbad, CA
Anno da Pro: 16
Passo: Goofy
Altezza: 6'2"
Specialità: Vert, doppio Vert, Best Trick, Street

Highlights
Ha quattro medaglie d'oro, due d'argento e una di bronzo nei contest X Games (quelli di ESPN). Vincitore di due titoli in singolo, nel 1995 e nel 1997, ha anche tre medaglie d'oro nei contest in coppia con Andy McDonald. Recentemente ha conquistato il primo posto nella gara di vert al Glissexpo Festival che si è tenuto a Euro Disney, Parigi.

X Games
Nelle varie edizioni degli X Games, in diverse specialità, Tony Hawk ha lasciato un segno indelebile, affondando le speranze degli altri Ecco alcuni piazzamenti.

Estate 1998 vert	3° posto
Estate 1998 doppio vert	1° posto
Estate 1997 vert	1° posto
Estate 1997 doppio vert	1° posto
Estate 1996 street	7° posto
Estate 1996 vert	2° posto
Estate 1995 street	2° posto
Estate 1995 vert	1° posto



In molti stage sono presenti dei maxischermi che propongono i videoclip dei gruppi che hanno prestato i loro brani per la colonna sonora.

CHE SKATER VOLETE!?

La modalità Carriera prevede che scegliate uno skater a piacimento tra i dieci disponibili, ognuno controparte elettronica di uno skater realmente esistente. Inizierete dalle Woodland Hills di Los Angeles, in un magazzino pieno di rampe, scatoloni, falsi piani e anche un piccolo half pipe. Qui dovrete affrontare le cinque Tape Challenges richieste per completare questo schermo: dovrete raccogliere cinque videocassette per poter aprire il percorso successivo e liberare una tavola. Le Tape Challenges sono diverse da schermo a schermo: in quella indicata dal box, per esempio, una cassetta la si ottiene grindando cinque macchine della polizia; a Woodland Hills bisogna sfasciare cinque scatoloni sparsi per il magazzino (ognuno contenente una videocassetta: bisogna raccoglierne cinque per guadagnarne una. Vi vedo, siete confusi, ma non disperate, è più semplice di quanto pensiate). Ognuna di queste competizioni può essere affrontata in maniera indipendente dall'altra, in modo da potervi concentrare su un singolo obiettivo alla



Occhio per strada! I tassisti, oltre a investirvi, inveiranno anche contro di voi con ogni genere di insulti.

I NUOVI EROI

Questi sono i nove comprimari di Tony Hawk che troverete nel gioco. Sono tutti professionisti realmente esistenti, e tra di loro figura persino una ragazza. Sono persone che vengono PAGATE per fare ciò che più gli piace: andare in skateboard. Non male, eh?



Andrew Reynolds
Età: 21
Nato il: 6 giugno 1978
Nazionalità: USA
Provenienza: Huntington Beach, CA
Anni da Pro: 3
Passo: Regular
Altezza: 6'2"



Jamie Thomas
Età: 24
Nato il: 11 ottobre 1974
Nazionalità: USA
Provenienza: Encinitas, CA
Anno da Pro: 6
Passo: Regular
Altezza: 5'10"



Bob Burnquist
Età: 22
Nato il: 10 ottobre 1976
Nazionalità: brasiliana
Provenienza: Encinitas, CA
Anno da Pro: 7
Passo: Regular
Altezza: 5'11"



Rune Glifberg
Età: 25
Nato il: 7 ottobre 1974
Nazionalità: danese
Provenienza: Costa Mesa, CA
Anno da Pro: 7
Passo: Regular
Altezza: 5'11"



Geoff Rowley
Età: 25
Nato il: 6 giugno 1974
Nazionalità: inglese
Provenienza: Huntington Beach, CA
Anno da Pro: 5
Passo: Regular
Altezza: 5'8"



Chad Muska
Età: 22
Nato il: 20 maggio 1977
Nazionalità: USA
Provenienza: Los Angeles, CA
Anno da Pro: 5
Passo: Regular
Altezza: 5'10"



Kareem Campbell
Età: 25
Nato il: 31 ottobre 1974
Nazionalità: USA
Provenienza: Los Angeles, CA
Anno da Pro: 6
Passo: Regular
Altezza: 6'



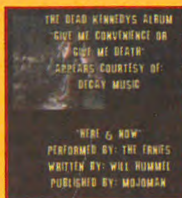
Bucky Lasek
Età: 26
Nato il: 3 dicembre 1972
Nazionalità: USA
Provenienza: Carlsbad, CA
Anno da Pro: 9
Passo: Regular
Altezza: 5'11"



Elissa Steamer
Età: 23
Nata il: 15 novembre 1976
Nazionalità: USA
Provenienza: Fort Myers, FL
Anno da Pro: 1
Passo: Regular
Altezza: 5'4"

QUESTA È MUSICA PER LE MIE ORECCHIE!

Come ormai vuole la prassi, anche Tony Hawk Skateboarding ha una colonna sonora DA PAURA, in linea con le filosofie skater di tutto il mondo. I protagonisti di queste tracce musicali sono tra i più rinomati nel loro genere: hardcore, punk, ska, ska-punk, ska-core. Un video, chiamato Musical Credits, mostra alcune immagini dal vivo di questi gruppi mentre scorrono i titoli di coda, indicando casa discografica, album di provenienza del brano e contatti Internet. Siamo al livello dei giochi campioni nell'ambito delle colonne sonore: X Games Pro Boarders, Big Air, MTV Sports Snowboarding, Street Skater. Domanda: che cos'hanno in comune tutti questi giochi? Ecco la lista dei brani e dei gruppi che li eseguono. Buon ascolto!



Police Truck **– Dead Kennedys**
Here & Now **- The Ernies**
Blue Thunder **– Aquasky**
Superman **– Goldfinger**
Jerry Was a Racer Car Driver **- Primus**
Le Hot **- Grand Unifierd**
New Girl **– Suicide Machines**
Committed **– Unsane**
Ain't Got Time to Waste **– Aim**
Vilified **– Even Rude**



Screamer **– Speedealer**
Nothing to Me **– Speedealer**
Euro Barge **– The Vandals**

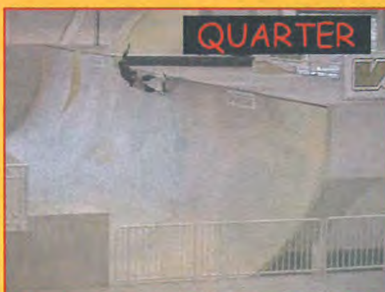
IL GERGO DEI GIOVINASTRI D'OGGI

Come capita spesso in tutte le cose, specialmente gli sport, che arrivano dall'estero, e ancor più specialmente dall'America, anche lo skateboard ha un suo gergo, una sua terminologia, una sua iconografia, un suo codice, una sua legge. Viste le analogie che lo accomunano allo snowboard (di cui è un po' il padre), molto spesso i termini usati sono gli stessi. Visto che in sede di recensione (non solo di questo gioco, ma anche di quelli a venire, sia di snowboard che di skateboard) ci sarà abbondanza di questo tipo di gergo, mi sono premurato di fornirvi un glossario con la spiegazione per molte delle italianizzazioni che si usano in questo campo. Così da farvi apparire la recensione più chiara e, perché no, arricchirvi 'culturalmente'.

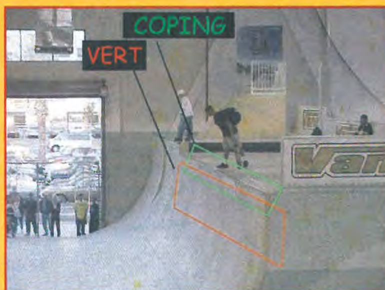
Grindare o **Slidare**: dal verbo 'to grind' che significa macinare, sgretolare, ma anche affilare e molare (nel senso di affilare sulla mola, arrotare, in pratica). Indica la scivolata lungo una superficie dritta come il bordo di un marciapiede o un tubo; il termine è così 'duro' perché in questi casi non sono le ruote la superficie di contatto, bensì la tavola stessa o gli attacchi delle ruote (ecco perché spesso si vedono le scintille, durante un grind: è l'acciaio che sfrega). Il termine 'slide' significa scivolare e assume lo stesso significato.
Ollare: da 'ollie', neologismo che indica un piccolo salto. Ollare è saltare genericamente; a questo possono essere aggiunti dei trick che completano una figura acrobatica.
Flippare: 'flip', in gergo sportivo, significa capriola, salto mortale. Con lo snowboard, un flip è una rotazione completa del corpo in avanti (**front flip**) o indietro (**back flip**). Nello skateboard indica la rotazione della tavola sotto i piedi senza che il corpo si muova. Il termine trova il suo completamento se unito ad altre, come **kick** o **heel** (calcio o tallonata), a indicare in che modo e direzione viene fatta ruotare la tavola.
Pompare: in gergo militare significa fare flessioni sulle mani, nello skateboard indica la compressione di un rider su se stesso per prepararsi a spiccare un salto.
Pipe: un 'pipe' è un tubo. Quei grossi tubi di ferro a uso industriale, magari un'enorme condotta forzata per convogliare l'acqua. Abbandonato in un cantiere, potrebbe fare la felicità degli skater da strada. Non è molto comune, comunque meno famoso del suo 'ammezzato', l'**half pipe**.



Half Pipe: la gioia di ogni skater e di ogni snowboarder. Una conca a forma di U, lunga e stretta, dove prendere velocità facendo su e giù dai lati e spiccando il volo per eseguire i trick. Il concetto è identico anche per gli snowboarder, che però rischiano di farsi meno male (poco, ve lo assicuro) in quanto il loro half pipe è fatto di neve. L'half pipe è il posto migliore dove fare trick dopo trick. È diventato praticamente un'istituzione, tanto da essere chiamato semplicemente **pipe**.



Quarter: se la matematica non è un'idiozia, se un pipe è un tubo e un half pipe mezzo tubo, un quarter (sottinteso pipe) è un quarto di tubo. Decisamente più ridotto dell'half pipe nelle dimensioni (la metà...), si adatta di più ai luoghi con meno spazio disponibile. C'è chi ce l'ha nel giardino di casa...
Jump: un salto generico, inteso non come l'atto del saltare ma come il luogo fisico dove farlo: una rampa, un gradino...
Air: questo è il salto vero e proprio, l'acrobazia in volo. Ogni trick può essere un air se praticato completamente in aria e chiuso prima dell'atterraggio.



Coping: è l'angolo retto formato dalla fine del vert e l'inizio della sponda (di un quarter o di un half pipe, indistintamente).
Vert: la parte verticale di una rampa, quella che conduce al coping. È praticamente la parte a 90° rispetto al punto d'appoggio (la strada).
Transfer: trasferimento. Indica il passaggio da una zona a un'altra. Lo si può effettuare passando da un pipe a un altro, ma anche da un quarter a una superficie piana, da una piscina (vuota) a un'altra e così via.



Grabbare: il termine che ha dato origine alla parola sgrëber, cioè snowboarder nel gergo dell'Allegra Famiglia Bojungles. Il termine 'grab', in inglese, significa afferrare. Una grabbata è una presa generica, cioè quando si afferra con una mano la tavola in qualsiasi punto. Vale sia per gli skater che per gli snowboarder.
Nose: è la punta della tavola, sia essa da neve o da strada. Unita ad altre parole indica un particolare trick (es. **nose grab** = presa frontale).
Tail: è la coda, in questo caso della tavola in questione. Come il nose, è suscettibile a variazioni di significato unita ad altre parole chiave.
Stance: è l'impostazione, cioè indica qual è il piede che sta davanti (e di conseguenza, qual è quello che spinge). Ma, nel caso degli snowboarder, indica anche la distanza tra un piede e l'altro. Comunemente conosciuto come passo.
Regular e Goofy: chiunque vada in tavola, da neve, da strada o da onda, è regular o goofy, cioè mette avanti il piede sinistro (regular) o quello destro (goofy).
Switch: in inglese significa cambiare, alternare. Un rider si trova in posizione switch quando procede con la sua impostazione normale invertita: io sono regular e procedo con il sinistro in avanti. Se faccio un trick e atterro con il destro avanti, sono in switch. Nel gergo degli snowboarder tale condizione si chiama **fakie**; alcuni trick cambiano nome a seconda dell'impostazione con cui li si affronta.
Street: è una corrente di pensiero degli skater. Fondamentalmente la filosofia skate è tutta street, visto che come sport e ideologia nasce proprio dalla strada. Ora indica un certo tipo di preferenza: gli skater street non sono quelli che fanno i trick negli skate park, ma sono quelli che vanno in giro per strada e sfruttano ogni ostacolo naturale e non per eseguire acrobazie.
Trick: in inglese trucco, gioco. È l'acrobazia, il movimento, la presa, il salto, la rotazione. Ce ne sono centinaia, alcuni comuni ai due regni (quello della neve e quello della strada), altri peculiari solo di una delle due filosofie. Le variazioni sono infinite e vengono codificate secondo un'etica comune; basti pensare che una presa effettuata con la stessa mano viene chiamata in tre maniere diverse, a seconda del punto che la mano afferra.
Heat: è una manche, una 'corsa' di breve durata, sia essa in un park o lungo un percorso prefissato.
Bail: una volta, i surfisti californiani indicavano una caduta a causa di un'onda con il termine 'wipeout' ('to wipe', spazzare; 'to wipe out' è il rafforzativo, spazzare via tutto). Un 'bail' è una caduta generica; se si conclude un trick con un bail, cioè non si chiude l'acrobazia, il trick non dà punti.

Poster mancante

Poster mancante

Poster mancante

Poster mancante



Durante i grind dovrete bilanciare il peso: se vedete che il rider 'piega' un po' troppo da un lato, è necessario correggere l'andatura picchiettando sul controller dalla parte opposta.



SKATE PARK



Tra i nove livelli disponibili (da sbloccare uno dopo l'altro raccogliendo tutte le videocassette di ogni stage), ci sono anche tre skate park, dei parchi di divertimento dedicati agli skater. Il primo è a Chicago: come in Apocalypse



(Activision), sul muro ci sono dei maxi schermi dove scorre il videoclip dell'artista che sta suonando il pezzo. Il secondo è quello di Burnside a Portland, Oregon, che vanta una piscina dipinta come un occhio: assai inquietante! Il terzo si trova a Roswell, nel New Mexico, celebre locazione desertica nel quale sorgono misteriose installazioni militari e dove si dice che sia atterrato il famoso disco volante negli anni '50. Qui si fa skate tra i carri armati, gli elicotteri, alieni sotto vetro e astronavi in fase di studio. Negli skate park il metodo di avanzamento è differente rispetto agli altri schermi: non più videocassette, ma tre heat a tempo per ogni rider. Cinque giudici emettono un verdetto numerico in centesimi in base alle acrobazie effettuate, alla loro difficoltà e alla loro varietà; vengono scartati il giudizio migliore e quello peggiore, e viene fatta una media di quelli rimanenti. Alla fine dei tre heat contano solo i due migliori, viene fatta una media di questi che viene infine paragonata a quella degli altri nove rider in competizione. In palio ci sono tre medaglie: bronzo, argento e oro. Per terminare la carriera di uno skater, è necessario ottenere tutti gli ori (e, ovviamente, tutte le videocassette).



VIDEOCLIPPING

Per arrivare alla fine del gioco bisogna terminare tutta la modalità carriera con tutti e dieci gli skater proposti. Per darvi una misura, noi della Famiglia Bojungles ci stiamo dietro dall'inizio di ottobre: abbiamo appena finito di farlo con Tony Hawk e ci sono voluti poco meno di due mesi. Fate i conti con la longevità! Il premio per aver terminato un gioco con uno skater è il videoclip personale di quel personaggio. Ce ne sono quindi dieci; in aggiunta ce n'è uno (disponibile fin dall'inizio) che pubblicizza una marca di attrezzature per skateboard, la 411VM, e un secondo che si guadagna terminando tutte le competizioni senza guadagnare l'oro (ma almeno dei bronzi) negli skate park. Si tratta di un video, chiamato Bails, che mostra impietosamente le peggiori cadute di alcuni skater ripresi durante le loro evoluzioni. Attenzione! È roba per gente dal palato forte.





POTENZIAMENTO



All'inizio del gioco, gli skater sono dotati di alcune caratteristiche particolari: Ollie (capacità di salto), Speed (velocità), Air (permanenza in aria) e Balance (bilanciamento globale delle caratteristiche). Col proseguire del gioco e la conclusione di alcuni stages queste caratteristiche aumentano, potenziando il personaggio che si sta usando. Prendiamo per esempio Tony Hawk: inizialmente parte così. Terminando la modalità Carriera, altri punti si aggiungeranno ai valori di partenza, arrivando a ottenere un personaggio come quello mostrato nell'immagine. Stessa cosa dicasi delle tavole, con una piccola particolarità: la capacità di curva di una tavola (turning, l'ultimo valore espresso) varia a seconda del tipo di track (attacco per le ruote) scelto. Ce ne sono tre, dal più duro che obbliga a parabole piuttosto ampie, al più molle, che consente un raggio di curvatura molto stretto. Tutte le tavole, comunque, vengono potenziate lungo il percorso: inizialmente si può scegliere tra due di queste, e le altre cinque si liberano raccogliendo videocassette (ce ne vogliono tre per sbloccare la prima di quelle segrete, fino ad arrivare a ventiquattro per rendere disponibile l'ultima). Otto tavole, quindi, tutte realmente esistenti, che possono essere modificate negli attacchi delle ruote e nel colore di queste ultime.





Perché c'è sempre una macchina della polizia parcheggiata di fronte a un negozio di dolciumi? Adesso ci manca solo che esca il Commissario Winchester… E il nome del negozio? Porker's Donut Hole... Che ci siano dei riferimenti?



A San Francisco, lo sanno tutti, ci sono i tram. Sentirete uno scampanellio, un rumore di ferraglia (tipo qualcuno quando russa) e una gran botta: vi ha centrato in pieno. E l'autista si arrabbia pure!

volta; se poi vi viene a noia un livello, non dovrete fare altro che raccogliere le videocassette necessarie per sbloccare quello successivo. C'è completa libertà di scelta, dunque, nella modalità di singolo giocatore; per il multiplayer, affidatevi al box relativo e ditemi un po' se non è il massimo. A proposito di libertà d'azione…

GIRANO LE ROTELLE...

Andare in skate con **Tony Hawk Skateboarding** è qualcosa di favoloso! Ci sono salti ogni dove, i marciapiedi abbondano e si può grindare veramente su ogni cosa: se siete bravi, riuscirete a guadagnare punti anche slidando su un muro verticale! C'è da dire che i trick sono tutti reali, niente esagerazioni; si può obiettare che magari le combo risultino un po' poco verosimili, ma che diamine, è un gioco! Il gameplay è assolutamente accattivante, e permette a chiunque di potersi avvicinare a questo gioco anche se una tavola non l'ha mai neanche vista; dopotutto si tratta di eseguire combo simili a quelle dei picchiaduro. Ovviamente ci sono altri fattori da tenere in considerazione, come l'atterrare dritti per evitare di cadere (con abbondante spargimento di sangue), la forza di gravità e soprattutto la fisica. Se un gioco sta alla nascita di un proverbio (**Wip3out** ha dato vita al famoso "Can che abbaia non dorme"), allora **Tony Hawk** sta al detto "La fisica ha le sue leggi". Ciò sta a significare che ogni legge dinamica sembra trovare riscontro nei movimenti e nelle reazioni degli skater del gioco. Leggi fisiche come la gravità, appunto, ma anche come la forza centrifuga, l'accelerazione dei corpi e la coda in posta, vengono ampiamente rispettate. Il rider cade se atterra troppo inclinato, ma riesce a mantenersi parallelo al terreno se riesce a prendere abbastanza velocemente una curva parabolica; riesce sì a rimanere in aria per diversi secondi, ma solo dopo aver preso grande velocità lungo una discesa o sui vert dell'half pipe. Insomma, è come andare in skateboard senza rischiare di scorticarsi i gomiti!

CAPOLAVORO COSMICO

Non esiste persona, entità giuridica statale o spirituale che possa contestare qualcosa a **Tony Hawk Skateboarding**. È un gioco praticamente perfetto, sotto ogni punto di vista. E che non mi si venga a dire: "OK, ma è sempre un gioco di skateboard". E allora? Cosa si fanno, delle discriminazioni?! Qui si fa del razzismo! Solo perché un gioco non è di auto o di calcio, allora è destinato a una nicchia? A Wip3out ci giocano tutti, mica solo quelli che gareggiano con le astronavi. Come? Certo che esistono, le corse antigravitazionali! Le fanno a Tokyo, me lo ha detto il mio amico sbirro Lei Wu Long che lavora lì…

MULTIPLAYER



Ci sono tre modalità multiplayer: le prime due si giocano in split screen, mentre la seconda a turni. La prima, Graffiti, consiste nel 'marcare' un jump con un trick di un certo valore; l'avversario deve effettuare un trick dal punteggio superiore in quel punto e 'rubare' il jump all'avversario. Alla fine del tempo concesso, vince chi ha più jump marcati col suo colore. La modalità Trick è molto semplice: vince chi, allo scadere del tempo, ha ottenuto più punti. La modalità Horse è forse uno dei multiplayer più divertenti dell'ultima decade: si decide in anticipo una parola, quella con cui verrà apostrofato il perdente. Inizia il primo che, in dieci secondi, deve fare un singolo trick e settare il punteggio. Attacca il secondo che deve fare, sempre in un singolo trick, un punteggio maggiore: se ce la fa, alza lo standard del punteggio che l'avversario dovrà poi superare; se non ce la fa, si becca la prima lettera della parola. Come una specie di impiccato. Questo spinge il giocatore a performare trick sempre più rischiosi per fare in modo che l'altro non raggiunga quel punteggio e si becchi una lettera. Ora: io ho scelto di presentarvi una parola piuttosto 'morbida'. Voi pensate solo a quello che potreste scrivere e a quali scene di isteria potrete assistere se giocate con un minimo di pubblico: l'insulto finale, l'onore, la sconfitta, lo scorno… You are a… C'è molto in gioco, ragazzi!



Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Avventura in 3D**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Overblood 2

Planet Voto **63**

di Alfredo Delmonaco



A favore
- I fondali renderizzati non sono proprio da buttare
- Il doppiaggio (finalmente) è molto buono

Contro
- Le scene in grafica reale sono la cosa più brutta che abbia mai visto
- Le animazioni sono quelle del Commodore 16
- Meccanica di gioco troppo prolissa
- Gli intermezzi non sono skippabili
- Lento da morire



Grafica	4
Gameplay	6
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	5

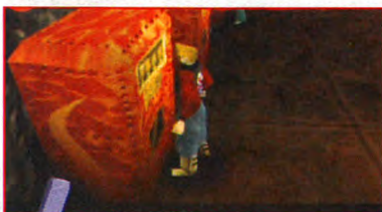
Avete bevuto 'Lattina di succo'?? Noo? Allora avrete sicuramente sentito parlare di 'Pistola antica'... Neanche?? Se non avete neanche raccolto '5 CARICATORE', allora dovreste proprio vedere questo gioco...



Quando uscì il primo episodio di **Overblood** la terra era stata scossa non molto tempo prima dal terremoto **Resident Evil**, indi per cui il buon gioco della **E.A.** passò quasi inosservato. Essendo fra i fortunati che ebbero l'occasione di dargli un occhio, vi posso dire che, pur non essendo un capolavoro, la trama interessante e una discreta realizzazione lo rendeva un prodotto piacevole. A quasi tre anni di distanza il nome Overblood ritorna in ballo, con un seguito che ha poco a che fare con il primo episodio.



Notate che bel ciuffo hanno fatto ad Acarno...



Noo, non ci posso credere...

CHE LA FORZA SIA CON NOI

Ambientato in un futuro prossimo (il 2115, per l'esattezza...), **Overblood 2** narra le gesta di tal **Acarno**, ragazzino 17enne e corridore di Jugblade, che raggiunge la grande metropoli di Eastedge per ottenere soldi e fama. All'aeroporto incontra però un signore piuttosto anziano chiamato **Curtis**, con il quale attacca bottone. Curtis non è altro che la punta di iceberg di una organizzazione che indaga sulla **Data Inc.**, una multinazionale con dei loschi traffici. Egli affida ad Acarno una capsula contenente il codice segreto di accesso al computer della Data Inc., coinvolgendolo completamente nell'operazione. Nel frattempo, un'altra organizzazione, con il proposito di proteggere la multinazionale, individua Acarno e Curtis. Nella sparatoria nel centro dell'aeroporto Acarno decide di fuggire con la capsula buttandosi giù dal palazzo. Finendo in acqua riesce a raggiungere il Molo d'attracco di Eastedge, dove inizierà il gioco vero e proprio.

PARLANDO SI RISOLVE TUTTO

Questo era il prologo, che ci metterà nei panni del giovane Acarno. Lo stile di gioco riprende molto quello di giochi come **FFVII** o **Parasite Eve**. Proprio da quest'ultimo 'ruba' i fondali renderizzati, le scene d'intermezzo in grafica reale (malgrado siano lontani anni luce dai capolavori **Square**), nonché lo stile dei dialoghi. Lo svolgimento del gioco dovrà essere effettuato girovagando per le varie locazioni e parlando con i vari abitanti, in modo da raccogliere più informazioni possibili. I vari indizi vi serviranno successivamente, per risolvere i vari **enigmi** che si presenteranno nel corso dell'avventura. Un aiuto sostanziale lo daranno sicuramente i vostri 'colleghi' che vi guideranno durante le varie sotto-missioni da effettuare. Costoro non sono altro che i membri fondatori dell'organizzazione che state aiutando, e vi diranno di volta in volta cosa fare.



Vi pregherei di notare la definizione della pistola. Un vero capolavoro...





La prima arma del gioco sarà 'pistola antica'. Molto meglio darsela a gambe...



La schermata iniziale, a dire il vero, prometteva abbastanza bene...



Una volta presa la capsula con i codici, potrete decidere se azionarla oppure no. Purtroppo, una volta presa la capsula, sarete già nei guai fino al midollo.

QUELLE MATTINE CON LA "SETTIMANA ENIGMISTICA"...

Man mano che avanzerete nel gioco dovrete risolvere enigmi sempre più difficili e affrontare nemici sempre più agguerriti. Come in tutti i giochi 'sui generis', sarà di fondamentale importanza l'**esplorazione** e l'uso appropriato degli **oggetti** trovati. Sarà possibile, inoltre, comprare e vendere oggetti, dal momento che vi verrà dato un piccolo budget da poter spendere subito in



I personaggi che fungono da 'comparse' sono tutti uguali e si ripetono ciclicamente.

attrezzature; l'oggettistica si rivelerà di fondamentale importanza per poter avanzare nelle missioni. Nelle rare occasioni in cui avrete modo di scontrarvi con i cattivoni, potrete sempre far uso delle **armi** comprate o trovate, ma la maggior parte delle volte dovrete solo scappare per raggiungere una certa locazione. Avrete anche la possibilità di effettuare delle **immersioni**, che si riveleranno di fondamentale importanza per l'accesso a luoghi altrimenti inaccessibili.



Questa versione aggiornata di Reed Richards ci ha proprio preso per il collo...

L'INTERFACCIA DI ACARNO

Durante lo svolgimento del gioco potremo usufruire di una comoda interfaccia che potrà far fare al nostro personaggio delle operazioni supplementari. Quando desidererete attivarla, non dovrete far altro che premere Triangolo e scegliere con destra e sinistra sulla croce direzionale il menu desiderato. Questa modalità non è richiamabile in alcune situazioni, come le scene d'intermezzo, mentre si nuota o mentre si salta.

- OGGETTI: l'oggetto che avrete fin dall'inizio e che si rivelerà il più importante, è il registratore vocale. Codesto apparecchio non serve, come forse avevate pensato, a fare delle interviste ai personaggi del gioco, bensì a salvare i vostri progressi. Con la semplice selezione del menu e la pressione del tasto X avrete accesso alla memory card. Non c'è limite al numero dei salvataggi dato che si possono sovrascrivere. Un'altra funzione di questo sotto-menu è la possibilità di usare gli oggetti trovati o comprati, come per esempio la fune uncinata et similia. È possibile richiamare in qualsiasi momento un oggetto di questo inventario ma, naturalmente, esso avrà la sua efficacia solo se utilizzato nel luogo e al momento giusto.



- SPRAY: come si sarà facilmente intuito dal nome del sotto-menu, qui tratteremo dello Spray. Siccome ne utilizzerete di diversi tipi (rigeneratore, anti-aggressione ecc... no, anti formiche non ce n'è... e fate poco gli spiritosi, che non ho piacere...) li avrete tutti catalogati in questa sezione. Potrete così richiamarli e utilizzarli alla bisogna.



- ARMI: poteva mancare?? No, dico... poteva mancare?? Certo che no... Anche qui avrete la vostra sezione dedicata alle armi da usare. Quella di default sarà una pistola "antica" (vi giuro che nel gioco è realizzata come un parallelepipedo nero, senza alcuna texture...), che potrete utilizzare nelle rare sezioni dedicate ai combattimenti. Da utilizzare in "bundle" con i colpi.... (ma và?...giura..)



- CARICATORI: una delle cose che più mi ha divertito del gioco è sicuramente quando ho trovato i primi caricatori. È comparsa una scritta che diceva "tu hai 5 CARICATORE". A ogni modo, strafalcioni a parte, potrete trovare dei colpi supplementari per la vostra pistola sia nelle varie locazioni, sia nei negozietti sparsi per le città. Fatene buon uso poiché in giro non ce ne sono molti e in negozio costano un patrimonio... Non per essere venale, ma...



- BOMBE: l'arsenale a nostra disposizione sarà completo solo quando potremo disporre di un nutrito numero di bombe. Queste ultime le potrete trovare dall'apposito negoziante che avrà un'ampia scelta. Si va da quella a tempo a quella a mano, da quelle piccole a quelle più potenti e così via... Cercate di averne sempre una per ogni tipo, non si sa mai nella vita!

- ABBIGLIAMENTO: a disposizione del giocatore, avremo anche una vasta gamma di vestiti da poter scegliere. Ognuno offrirà una resistenza più meno spiccata ai colpi nemici. Di default avrete l'orribile giubbotto variopinto di Acarno che resisterà ai proiettili come il burro contro una lama riscaldata.



- ALTRI OGGETTI: durante l'avventura, vi capiterà sicuramente di imbattervi in oggetti di cui non comprendiate subito l'utilizzo. Automaticamente il computer ve li metterà in questo menu con la speranza che durante il gioco, a furia di provarli con ogni cosa, capiate il loro reale utilizzo.

UN SALTO NEL BUIO

Mi dispiace stroncare in questo modo uno dei seguiti (da me) più attesi. Il primo Overblood mi era piaciuto. Questo seguito assolutamente non è neanche da considerare, a partire dalla grafica. Nelle sezioni in cui non si utilizzano i fondali pre-renderizzati siamo a livelli osceni, con lo scrolling che scatta quando ci sono più di due personaggi su schermo. Lo sprite principale, oltre a essere dannatamente lento, sembra scivoli sul pavimento anziché camminare. Inoltre, le locazioni sono realizzate con pochissimi poligoni, risultando così dei blocchi di marmo colorati.
La definizione dei personaggi non ci permette di distinguerli uno dall'altro, dato che ci sono quattro o cinque tipi che si ripetono per tutto il gioco. Le cose migliorano un po' quando si entrerà in locazioni con sfondi pre-calcolati. Sebbene siano un po' sfocati, almeno sono realizzati con un dettaglio grafico più elevato.
Per quanto riguarda la giocabilità, non si può certo dire che le cose migliorino.
A parte il fatto che il gioco è 'macchinoso' di per sé, aggiungeteci anche che i dialoghi sono a volte senza senso e senza nessuna possibilità di scelta...
Le sequenze d'intermezzo durano effettivamente troppo tempo, annoiando più che coinvolgendo.
Le zone da visitare sono molto vaste e spesso vi capiterà di gironzolare senza sapere cosa fare. Naturalmente questo indurrà alla frustrazione e al conseguente abbandono dell'avventura.
Non basta un buon doppiaggio dei dialoghi a risollevare Overblood 2.
La sua scarsa realizzazione finisce per compromettere tutto il divertimento relegando il gioco nell'angolo dei titoli da evitare assolutamente.

Casa: **Infogrames/X-Ample**
Genere: **Avventura**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Mission: Impossible

Planet Voto 67

di Christian Pettini

A favore
- Siete un agente dell'IMF!
- Sezione audio ben valida
- Tutto in italiano

Contro
- Giocabilità colpevole
- Alcuni errori sono imbarazzanti
- Controllo povero, impreciso e insufficiente
- Pessima implementazione di pur interessanti gadget





Mission: Impossible è stato uno dei film di maggior successo degli ultimi anni. Un videogioco ispirato alla pellicola era quantomeno logico, non solo perché avrebbe sfruttato l'hype del lavoro cinematografico ma anche perché la sceneggiatura avrebbe dato modo di sviluppare un gameplay moderno.

Potrei esordire con: "Questa recensione si autodistruggera' entro cinque secondi". Oppure: "Il CD di questo gioco si autodistruggerà entro dodici minuti e ventotto secondi". Sareste felici di carbonizzarvi le mani o di aver buttato una piotta per meno di un quarto d'ora di gioco?

AGENTE 007: IL SERVIZIO SEGRETO A SUA MAESTÀ

Riflettete su una cosa: l'evoluzione tecnologica delle macchine per giocare ha (ovviamente) scritto la storia dei generi: platform, picchiaduro, sportivi, giochi di guida.
La PlayStation, con la sua potenza e la capacità di stoccaggio dati dei CD che ospitano i giochi, ha permesso lo sviluppo di raffinati giochi, dotati di una dinamica che sovente non è possibile classificare in base a quelle che sono



Un assassinio all'ambasciata russa. Pane per i denti dei nostri... agenti segreti.



Nei combattimenti 'corpo a corpo' la visuale in soggettiva (testa trasparente) è la migliore.

le categorie formatesi nei lunghi anni della storia videoludica. Come classificare infatti un gioco come **Metal Gear**? Per far capire bene di cosa si tratta occorrerebbe descriverlo, anche perché solo con un'analisi sarebbe possibile spiegare come è possibile fare tutte le cose che il gioco permette: interagire, parlare, usare armi e - soprattutto - molti oggetti diversi, infiltrarsi, nascondersi ecc.

CINEMA SULLA PLAY

Hollywood è sempre stata fonte di ispirazione per un mucchio di giochi. Ai tempi dei sedici bit, in particolare, Ocean (che sarebbe stata assorbita proprio da Infogrames, produttrice di questo Mission: Impossible) sviluppava maree e maree di tie-in. Sulla Play sono comparsi molti giochi che traevano spunto da pellicole cinematografiche; alcune volte il prodotto ludico si limitava a rubare l'ambientazione senza riferirsi a film in particolare (Dark Forces, ambientato nel mondo di Star Wars, o anche Ghost in the Shell o lo shoot'em un Judge Dredd della Gremlin), ma altre volte il gioco ricalcava più o meno pedissequamente i fatti narrati sul grande schermo. Ecco i migliori tie-in apparsi su PlayStation.



• Batman & Robin: squallida avventura molto arcade ispirata alle avventure dell'uomo "pippastrello". Brutto da vedere e da giocare: un capitolo da dimenticare nell'universo PSX.



• Die Hard Trilogy: il miglior tie-in di tutti! Tre film in un unico CD, ma soprattutto tre giochi diversi: un'avventura arcade, uno shooter con la pistola e un gioco di guida. Tutte le prove sono bellissime e fortemente ispirate alle pellicole col grande Bruce Willis!

• Fifth Element: la pellicola di Besson è un arcade adventure simile a Tomb Raider. L'azione è interessante ma la tecnica è molto povera e questo deprime tutta la realizzazione.





• Hercules: il primo cartone animato Disney a comparire su PSX: è un platform 2D molto colorato, dotato di una dinamica interessante e piacevole.

• Spawn the Eternal: l'oscuro Spawn ha ispirato un onesto gioco che riprende i fatti del film, ma la qualità non è tale da attirare il pubblico non appassionato.





**• Tarzan: l'ultimo cartone animato Disney è un bellissimo platform, recensito sul numero estivo di Planet!
Ovviamente non possiamo che fare un accenno al percorso inverso, ovvero film nati da videogiochi. In passato abbiamo avuto pellicole (dimenticabili, possibilmente alla svelta) ispirate a Mortal Kombat, Super Mario e Street Fighter. Oggi stanno nascendo film che partono in modo serio, con budget importanti: oltre al film con Lara Croft, aspettiamo un lungometraggio Square su Final Fantasy. E ovviamente il film di Pepsiman...**



La scena più famosa del film è riprodotta con grande fedeltà anche nel gioco. Un aiuto in più per risolvere la trama.

EPPURE QUALCOSA NON CONVINCE... ANZI!

Ebbene, questo **Mission: Impossible** appartiene assolutamente alla schiera dei 'giochi dal nuovo gameplay', perché, sebbene sia genericamente classificabile come un'avventura arcade (tutto ciò che questo significa è chiaro a chi mi legge con attenzione), in realtà è un complesso, intelligente gioco in cui le azioni sono molte e molto diverse fra loro e simulano tutto ciò che fa(rebbe) davvero un agente dell'**Impossible Mission Force**. Le azioni simulano? La realtà è amara: simulerebbero… Il gioco, lo avete capito, non è bello. Sebbene poteva potenzialmente essere un giocone, si perde in molti gravi errori di gameplay. L'analisi parte proprio dalla dinamica di gioco: è mia intenzione spiegare perché il gioco non è quello che poteva essere, cioè un prodotto in grado di competere con i prodotti più avanzati (e raffinati dal punto di vista del gameplay) che abbiamo visto sulla PlayStation, da **Metal Gear** a **Silent Hill**, da **Syphon Filter** a **Final Fantasy VII** e **VIII**.

AFFRONTARE ALCUNE INCERTEZZE DELLA VITA TI RENDONO PIÙ VIVO

Nel gioco interpretate un agente dell'IMF (acronimo per Impossible Mission Force) il cui compito è di mantenere l'ordine e la pace a livello planetario. Avvalendovi di strumenti sofisticatissimi (e in realtà interessantissimi dal punto di vista dell'implementazione ludica) dovrete affrontare diverse missioni il cui svolgimento è diverso a seconda degli ordini che è necessario trasformare in risultati. Impersonando un agente segreto, tuttavia, il gioco tira fuori tutti i suoi limiti di giocabilità. Sebbene l'idea di partenza sia modernamente vincente, diversi fattori sporcano una idea davvero buona. L'atmosfera è spesso inefficace, anonima, non coinvolgente: un po' per colpa della grafica degli ambienti, poco ispirata e credibile; ma un po' anche per colpa dell'azione di gioco che non convince e non riesce a far calare il giocatore nei panni del tizio.

STRISCIARE? MI HAI PRESO PER UN VERME?

Per prima cosa manca una serie di azioni che sarebbero tornate utile: non è possibile effettuare alcun tipo di strafe e le fasi stealth sono rese ostiche dalla mancanza di comandi utili per nascondersi e dalla possibilità di rendersi conto di quelli che sono i pericoli ambientali, nemici e oggetti, di cui non ci rendiamo conto ma che ci sono! Non bastasse, i movimenti della **telecamera** non consentono una analisi sufficiente di quello che avviene nei dintorni, la cui conoscenza è assolutamente indispensabile. E a poco servono le possibilità (che non sono neppure poche) di muovere la telecamera: spostandola a destra o a sinistra, portandola in primo piano (stile Doom ma con una curiosa particolarità: che rimane alle spalle dell'agente la cui testa diventa trasparente), modificando l'angolo di ripresa fino a farla diventare a volo d'uccello. Ma il più delle volte nulla è in grado di dare un quadro completo di quello che accade intorno all'agente. Fatto gravissimo, perché la percezione di ogni input non solo è importante per poter giocare ma anche per potersi sentire lì, per riuscire a immedesimare il tipo.



Bravi, vi siete fatti catturare come due pollastri. Non vi resta che dare l'ok e ricominciare da capo. Del resto, sbagliando si impara... forse.

PROBLEMI SU PROBLEMI

Che questo sia un gioco flaccidino lo si vede pure dall'aspetto estetico generale: la grafica è solo onesta, non solo manca di effetti speciali ma anche di qualunque altra piacevole caratteristica (che so, mancanza di fogging nelle aree esterne, costruzioni poligonali complesse, texture soddisfacenti, alta risoluzione). Le animazioni vanno dall'accettabile al ridicolo, specie quelle dei nemici, peraltro mossi da una intelligenza artificiale che ne determina un atteggiamento davvero poco credibile. Talvolta, il quadro comincia a scattare pietosamente quando la visuale è ampia e vengono effettuate talune animazioni. Penserete che sia la vostra vetusta Play, invece si tratta di un errore del motore grafico. Il sonoro si attesta su livelli di assoluta, odiosa sufficienza. A parte le voci dei doppiatori italiani, la cui intensità ha tolto il sonno a Pitone, sensibile alle problematiche inerenti le fasi di doppiaggio.



Niente a che vedere con il puntamento di Syphon Filter, ma il mirino rosso può essere utile.

ULTIMA ISTANZA

Tutto ciò che non fa gioco, ma crea atmosfera, conferma l'insufficienza della realizzazione: la qualità dei filmati è abbastanza deludente, il doppiaggio è pure peggio. L'interfaccia dei menu è miserella e non richiama in alcun modo un ambiente di agenti speciali. Solamente le schede informative fanno venire un poco di acquolina in bocca perché si parla sia dei solfanelli (il materiale della spia perfetta) sia degli agenti dell'IMF. Nelle fasi preliminari impersonate infatti il signor **Phelps**, ovvero colui che gestisce la Impossible Mission Force. In azione abbandonate gli stanchi panni del bolso Phelps per controllare l'aitante **Ethan Hunt** o altri soggetti comunque interessanti. Purtroppo, come detto, la giocabilità cicca clamorosamente perché non concede all'utente le mosse che un gameplay siffatto dovrebbe permettere; certo, il titolo rimane comunque fruibile, ma purtroppo gli manca qualcosa di importante. Peccato, perché molti spunti sono fichi e poteva essere davvero un bel gioco.

ARMI E ACCESSORI

Tra armi e accessori sghici, l'IMF fornisce ai propri agenti circa trenta "gadget" che sono coerentemente implementati (per es. la cerbottana non è rilevata dal metal detector: scoprirete che è meglio quella di niente…). Ecco i più stravaganti, quelli che vi faranno sentire per davvero un "Bond James Bond Bond":

- **Fucile ad alta precisione:** dotato di un interessante mirino molto "Metal Gear"
- **Cannone elettrico:** non uccide ma stordisce la vittima
- **Iniettore di gas:** potente spray che addormenta un intero esercito, a condizione che venga usato in ambienti chiusi
- **Chewing gum esplosivo:** ditemi che ricordate il gadget più divertente della pellicola…
- **Riprodutore di volti:** come dei perfetti Diabolik, potete riprodurre le fattezze di chiunque
- **Scrambler:** ha il nome di un celeberrimo shoot'em up questo dispositivo che permette di mascherare le trasmissioni radio
- **Occhiali a infrarossi:** banalotti, servono per vedere al buio
- **Tagliafili:** per tagliare cavi ad alta tensione; l'isolamento è garantito fino a 50.000 volt
- **Polvere nauseante:** ancora più buona delle gelatine del Blockbuster, ne condivide l'azione lassativa
- **Scanner di impronte digitali:** serve per copiare le impronte digitali di un individuo e usarle per accedere a dispositivi protetti con siffatto meccanismo.

Casa: **SCI**
Genere: **Racing assassino**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni e analogico)**

Carmageddon

Planet Voto

75

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A favore
- È Carmageddon!
- La fisica ha le sue leggi!
- Totale libertà di azione ed esplorazione

Contro
- Grafica e sonoro assolutamente sotto la media
- AI degli avversari assolutamente sbilanciata



Il gioco di macchine più sovversivo che la storia della PSX ricordi. Il gioco che è diventato famoso, è piaciuto al pubblico e ha cominciato la sua parabola discendente ancora prima che uscisse nei negozi! Mezza delusione, mezza no.



iciamo subito che **Carmageddon** è al di sotto delle aspettative. Tecnicamente è un prodotto poco valido che però supplisce a queste carenze con un **gameplay** del tutto originale, almeno per quando era stato concepito. Non che nel frattempo siano usciti giochi dove lo scopo principale era quello di arrotare i passanti; certo, ce n'erano di quelli dove demolire le macchine degli altri concorrenti (**Destruction Derby?**). Il problema principale di Carmageddon è che se n'è parlato così tanto, prima che uscisse, che le aspettative erano alle stelle e qualunque prodotto proposto sarebbe stato insufficiente. Un problema quindi che nasce a priori, indipendentemente dal gioco; i continui ritardi hanno poi contribuito a creare un clima di tensione durante l'attesa spasmodica per il titolo. Quindi, questo si presenta a un'utenza già astiosa che non manca di sottolineare con insistenza i difetti più evidenti, primo fra tutti la **grafica**. Questa è di gran lunga inferiore a quella di molti giochi di auto attualmente in circolazione. A prima vista è facile dire: *"Ma cos'è tutto quello spixellamento lì in giro?! E quei poligoni che compaiono e scompaiono?".* Poi però, giocandoci, uno si accorge che la macchina si comporta in maniera più che coerente con l'ambientazione circostante e che l'area di gioco è realmente sconfinata.



Alla partenza, una panoramica vi mostra le auto allineate sulla 'griglia' di partenza.



Mucche zombie! Non si sa più che cosa inventare per shockare la gente!

PER 'PILOTI' FANTASIOSI

Nonostante sia presente una pista, cosa della quale ogni giocatore di **Carmageddon** si disinteressa completamente dopo i primi trenta secondi di guida, l'area circostante è completamente percorribile. Ciò significa che potete tranquillamente tagliare, prendere scorciatoie e procedere in senso opposto, per quanto questo abbia valenza in un gioco come Carmageddon. Un aspetto grafico, quindi, che sacrifica una certa brillantezza in favore di una guida molto più 'libera' del normale. La fluidità di gioco è un caso a parte: l'ambiente circostante scorre in maniera piacevolmente liscia, senza intoppi. Forse un po' lentamente, in special modo durante le **curve strette** e le repentine **inversioni di marcia**; questo è a causa di una **telecamera** semi fissa che inquadra l'automobile dall'esterno. Semi fissa significa che segue gli spostamenti della vettura con qualche microsecondo di ritardo, come se fosse legata con una corda al **paraurti posteriore** della macchina. È l'unica visuale disponibile: forse per la prima volta, abbiamo un gioco di macchine dove non è possibile selezionare la visuale in soggettiva.



Ogni volta che raccogliete un power up, il suo nome comparirà sullo schermo insieme all'icona.

TRIS VINCENTE

Per vincere una gara in Carmageddon, ci sono **tre** maniere. La prima è quella di terminare la gara in maniera **'normale'**, percorrendo cioè tutti i giri richiesti, passando dai **checkpoint** e arrivando primi. Non è cosa facile, visto che perderete fin da subito l'orientamento: non troverete più la strada, non saprete qual è la direzione esatta né saprete se avete passato tutti i checkpoint o ne avete saltato qualcuno. Questo però non è importante, visto che se volevate correre, giocavate con **Ridge Racer T4**. La seconda maniera è quella di **distruggere tutti gli altri cinque concorrenti**, disfando completamente le loro macchine. Vi accorgerete ben presto che questa è l'unico modo in cui riuscirete a terminare una partita; infatti, escludendo il primo a priori, il terzo metodo di vittoria è piuttosto improbabile.

MULTIMASSACRO

Carmageddon è dotato di una sezione multiplayer in split screen che vi consente di gareggiare contro un amico. Ci sono tre modalità di gioco, anch'esse affette dal mal di traduzione: Distruggi-Vetture (Car Crusher), Guardia e Ladro (Fox'n'Hounds) e Fuggi Fuggi al Punto di Controllo (Checkpoint Stampede). Tutti e tre sembrano piuttosto autoesplicativi riguardo allo scopo. Purtroppo non è disponibile la modalità link, che sarebbe stata una vera manna per questo gioco. Il motore grafico, infatti, fa fatica a reggere le due porzioni di schermo e, a volte, rallenta. Non aiuta certo la grafica approssimativa!







Potete proprio andare ovunque, anche sott'acqua! E anche qui le regole della fisica sono rispettate…

Si tratta di **uccidere tutti i pedoni** presenti nell'area di gioco. Tenendo conto che ce ne sono circa **cento/duecento** per gara e alcuni sono annidati nei posti più impensabili che potete raggiungere solo se trovate un certo tipo di **power up**, allora risulterà chiaro che il metodo più 'sicuro' è quello di speronare a morte le altre macchine.

OCCHIO ALLE SPESE

Partite con una somma di denaro fissa che vi servirà per le riparazioni: durante la gara, infatti, vi capiterà spesso (eufemismo) di cozzare contro l'ambiente circostante e soprattutto contro gli avversari. La macchina si ammaccherà e un **indicatore a destra** mostrerà qual è lo status attuale del veicolo. Semplicemente premendo un pulsante, vedrete la carrozzeria che magicamente si rigonfia per tornare al suo iniziale splendore. E i vostri soldi calano… Vi capiterà anche di **ribaltarvi** con la macchina, rimanendo in una posizione dove non potete far nulla se non aspettare che qualcuno vi urti per sperare di raddrizzarvi. Oppure, potete usare il tasto di **Recupero** che rimetterà in piedi l'auto al prezzo di duemila spelonche! Comunque sia, i soldi cominceranno a calare: per guadagnarne altri, esistono infinite maniere. Potete effettuare un incidente frontale con un'altra macchina e ricevere un bonus per il testa a testa; potete effettuare un'acrobazia (volontaria o involontaria) e riceverne gratificazione economica. Infine, il vile danaro può anche essere nascosto in alcuni power up sparsi per il terreno di gara. L'altro parametro con cui dovete fare i conti è il **tempo** che scorre: dovete cercare di raggiungere il vostro obiettivo, qualunque esso sia, nel limite stabilito. Questo è generalmente molto poco e può essere incrementato investendo gli **zombie** che pervadono copiosi l'area di gioco.

I VOSTRI CARI AMICI... ZOMBIE

Zombie? Ma non erano pedoni? Forse mi ero scordato di dirvi che le persone che arrotate sono **zombie verdastri** con sangue rosso, un buon escamotage per evitare di incappare nei soliti problemi di censura. Zombie o umani (o **mucche**, visto che ci sono anche quelle, naturalmente zombiezzate), vi regaleranno secondi preziosi ogni volta che li ridurrete in poltiglia. Nell'angolo in basso a sinistra c'è una **mappa** che vi informa della posizione delle auto avversarie; raccogliendo un power up specifico vi verranno mostrati, per poco tempo, tutti gli zombie presenti nell'area di gioco, così da facilitarvi nel massacro di massa qualora doveste avere necessità di guadagnare tempo. Sul lato destro dello schermo sono indicati il numero di pedoni, di power up e di concorrenti rimasti; sopra sono indicati i valori di potenza dell'auto, capacità distruttiva e difensiva: valori che potrete incrementare proseguendo nel gioco.

A VOI IL GIUDIZIO FINALE

Che dire? Lo avete atteso per così tanto tempo e ora avete… questo. Non dico che sia malvagio; in effetti raggiunge il suo scopo, che è quello di divertire e la grafica, seppur avvelenata da **pop up** e **bad scrolling**, è funzionale al suo scopo. Forse anche le mie aspettative erano un po' alte, e mi ritrovo vittima del problema di cui parlavo in apertura. Il voto del gioco potrebbe sembrare penalizzante, ma non è così: riflette un aspetto tecnico che non è al passo con quelli dei giochi concorrenti, cosa inammissibile al giorno d'oggi. Ciò nonostante, se giocherete a **Carmageddon** sono sicuro che riuscirete a trovare un aspetto che vi aggrada, qualcosa che non vi faccia rimpiangere i soldi spesi. Oppure avrete atteso invano.

LESSON NUMBER ONE: I AM PITONE. REPEAT, PLEASE

Dopo lo scempio del doppiaggio di Metal Gear Solid, poche cose potevano essere fatte in maniera peggiore. Carmageddon si salva a malapena, tenendo conto dell'arduo compito che i traduttori avevano di fronte: data l'entità del gioco, un sano humour inglese è quello che ci vuole per 'alleggerire' l'atmosfera. E come tradurre in italiano tale humour senza rischiare di combinare una porcheria? Intendo dire: una corsa ambientata in alta montagna, vicino agli impianti sciistici, in inglese si chiama Fridge Racer (l'avete capita? Fridge… frigorifero… freddo… gara… Ridge Racer… No, eh?). In italiano diventa 'La corsa più fredda del mondo' scimmiottando il celebre film "La corsa più pazza del mondo". Fin qui, ci possiamo stare; apprezziamo lo sforzo fatto in Sands of Crime, sabbie criminali, che è stato tradotto con Crimine e Arena, anche qui reinterpetando il titolo di un film, "Sangue e Arena". Il Chopping Center, gioco di parole dove chopping è inteso come affettare, tagliare, sminuzzare, diventa Macello Comunale. E anche qui, OK. Una caduta di stile c'è su Slaughter City, la città del massacro, che in italiano è La Città delle Cuoia; la versione italiana di Twin Shrieks diventa Il Doppio Richiamo della Foresta. *"Ma cosa c'è allora che non va?!"* vi starete chiedendo. Il sospetto che qualche incompetente si annidi tra le fila dei traduttori mi ha assalito quando ho letto *'Che Spreco!'* nel momento in cui ho disintegrato la mia prima macchina avversaria. Sulle prime pensavo di aver disfatto la mia; poi ho visto che potevo proseguire: *"Avrò distrutto qualche pezzo dell'altra macchina che avrei potuto usare dopo… che ne so… boh…"*. Poi, per curiosità, provo l'inglese e, quando disfo il primo avversario, compare la scritta 'You Waste'em!'. You, tu; waste significa sprecare se inteso come wasting time, perdere tempo. Riferito a persone o cosa significa distruggerle, disfarle: I am wasted, sono distrutto (dalla fatica, dall'ubriachezza…); *I wasted his office*, gli ho distrutto l'ufficio. 'Em è l'abbreviazione dialettale di them, loro. *You wasted them*, li hai fatti a pezzettini; perché poi, visto che il pilota della macchina è uno solo… Ma tralasciamo questo e concentriamoci sul fatto che qualcuno ha preso il dizionario di inglese, l'ha aperto, ha letto 'sprecare' e ha pensato che fosse la maniera migliore per indicare la distruzione di una macchina. In che mani ci troviamo?

QUELLO CHE CI VUOLE ALL'ORA DI PUNTA

All'inizio del gioco, avete a disposizione soltanto la Eagle Mk II di Max Damage. Durante la partita, guadagnerete dei soldi; a questi vengono via via detratte le spese per le riparazioni istantanee e i recuperi. A fine match, i soldi che vi avanzano vengono messi in cassetta di sicurezza, disponibili per comprare le auto che avete sfasciato durante la corsa. A ogni corsa, se distruggete le auto avversarie queste si aggiungeranno a quelle pronte per essere comperate. Le loro caratteristiche sono il peso del paracarro (che definisce la 'potenza d'urto' della macchina), l'accelerazione da 0 a 100 e la velocità massima. Cambia anche il pilota: sono state ritoccate le foto dei membri del team di sviluppo e della SCI stessa e gli sono stati affibbiati dei nomi, per fortuna rimasti in lingua originale (uno con la faccia di Yoda che si chiama Yoga Hurt, come lo traducevate in italiano?). C'è di buono che ci sono trenta macchine da sbloccare proseguendo nel gioco.

Casa: **Fox Interactive**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

NBA Basketball 2000

Planet Voto 75

DI LUCIO PROSPERI



A favore
- Statistiche molto ricche e curate
- Impostazione televisiva molto ben fatta
- Squadre e giocatori originali

Contro
- Animazioni mediocri
- Gestione dei rimbalzi poco realistica
- Giocabilità scarsa



Le stelle della NBA danno ogni anno spettacolo sui parquet americani e alla Fox Interactive hanno pensato di renderci partecipi dell'evento con questo titolo che inaugura la loro collana dedicata allo sport.



Fin dagli albori della PlayStation i giochi di pallacanestro hanno fatto puntuale capolino in qualsiasi periodo dell'anno, e si sono spesso assicurati buone vendite, potendo contare, nel mondo, su di un cospicuo numero di appassionati. Due titoli su tutti hanno saputo distinguersi dalla concorrenza: **NBA Live** della Electronic Arts e **Total NBA** della Sony; quest'ultimo in particolare, a mio parere, raggiunge il massimo sia per completezza statistica sia per giocabilità e realizzazione tecnica. Alla **Fox Interactive**, forti della licenza della televisione via cavo (ovvero la Fox TV... mi chiedo come abbiano fatto a entrare in possesso dei diritti!) che trasmette in esclusiva le partite del campionato professionistico americano, hanno pensato di entrare in competizione con le altre più esperte softwerhouses per accaparrarsi una fetta di appassionati.



Tenendo premuto il tasto R2 farete comparire dei tasti in modo da riuscire a eseguire i passaggi con maggior precisione.

SENZA MICHAEL JORDAN...

Dopo la spettacolare introduzione, costituita da un serrato montaggio di alcuni spezzoni di gara, vi troverete davanti a un menu piuttosto scarno. Potrete così scegliere che tipo d'incontro affrontare (**amichevole**, l'**intera stagione** o solamente i **play-off**), la propria squadra preferita e cambiare alcuni parametri di gioco (incrementando il numero di falli, togliendo gli infortuni e via dicendo).
Non manca l'opzione di modifica o creazione ex novo dei giocatori, grazie a un sistema piuttosto semplice e intuitivo: selezionandola, infatti, vi ritroverete in una schermata in cui avrete la possibilità di assegnare nuove caratteristiche all'atleta, decidendone anche il colore della pelle e la capigliatura, e vedere immediatamente il risultato delle vostre mutazioni. Se non avete voglia di crearvi il vostro dream team in questo modo, potrete sempre accedere al **mercato**, grazie al quale fare razzia dei giocatori delle altre squadre, scambiando i vostri mediocri con i loro campioni. Questo metodo, comune per la verità alla maggior parte dei giochi di basket, garantisce fin da subito la possibilità di controllare un quintetto molto competitivo ma, d'altro canto, toglie quel minimo di strategia che avrebbe contribuito a innalzare la longevità del titolo (è così difficile inserire



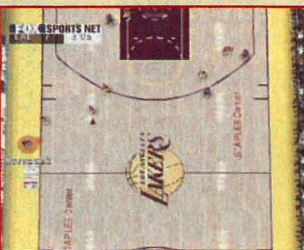
Potrete scegliere tra tutte le squadre che compongono il campionato americano.



VISUALI DI GIOCO

NBA Basketball 2000 offre la possibilità di selezionare la visuale di gioco preferita tra una decina di diverse inquadrature; si passa dalla classica vista laterale a quella 'a volo di uccello'... La maggior parte sono giocabili, alcune davvero no!









Prima dell'incontro, i giocatori vengono presentati dallo speaker uno per uno.

una sorta di mercato nel quale utilizzare i soldi guadagnati in ogni vittoria, per l'acquisto dei giocatori, contraddistinti da valutazioni differenti a seconda del loro valore? Evidentemente sì).

... I BULLS NON SONO PIÙ COMPETITIVI

L'impostazione generale di **NBA Basketball 2000** evidenzia la chiara ispirazione televisiva del prodotto: ogni aspetto di contorno riprende quanto siete abituati a vedere seguendo qualche partita alla TV. Prima che le squadre scendano in campo, due commentatori v'illustreranno 'i temi' dell'incontro, mentre una telecamera virtuale vi offrirà una panoramica dello stadio; quindi il buio invaderà l'arena e i giocatori faranno il loro trionfale ingresso, illuminati dai riflettori e accompagnati dallo speaker che scandirà i loro nomi... Tutto molto bello, anche se dopo un paio di volte salterete i preamboli per gettarvi subito nell'incontro. Anche durante la partita vi verranno fornite continuamente statistiche sull'andamento del match, sia relative alla squadra sia a ogni singolo giocatore (punti realizzati, falli commessi, rimbalzi catturati ecc.), con una grafica che ricorda molto quella ufficiale. Come spesso succede, però, a tanta cura degli elementi di contorno non corrisponde altrettanta attenzione alla realizzazione tecnica e, cosa ancora più grave, alla giocabilità... Ma procediamo con ordine.

Durante la partita le statistiche vengono aggiornate continuamente, mettendo in evidenza il comportamento di ogni atleta.

THREE POINT!

La grafica non è nulla di particolare: i **giocatori** sono formati da un buon numero di poligoni e godono di un discreto dettaglio, ma sono pesantemente penalizzati da animazioni poco realistiche e curate. I cestisti sono in grado di eseguire numerose evoluzioni, ma danno spesso l'impressione di scivolare sul parquet invece di correre e di compiere azioni il più delle volte innaturali. I **palazzetti** si distinguono tra loro solamente per i diversi disegni sul campo, ed emerge la poca cura nella realizzazione del **pubblico**, assolutamente privo di profondità (una texture che nelle inquadrature laterali ha la consistenza di una sottiletta...) e definizione.

REPLAY A GO GO

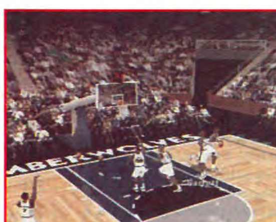
Ben fatti, invece, i **replay** che non si limitano a riproporre le azioni più spettacolari, ma le arricchiscono con tutta una serie di tocchi di classe (zoom, sapiente uso del bianco e nero, inquadrature dal basso ecc.): lasciateli sempre abilitati e non ve ne pentirete! La **telecronaca**, in inglese, è abbastanza puntuale, anche se a volte lo sviluppo dell'azione porta a fastidiosi tagli delle frasi; coinvolgenti gli interventi degli speaker a inneggiare al marcatore di punti particolarmente ben fatti.

TIRI LIBERI

Qualche dubbio resta anche sulle routine di gestione dei **rimbalzi**, soprattutto quelli contro il bordo del canestro, che non sembrano molto realistici: più di una volta verrete tratti in inganno dalla traiettoria che assumerà la sfera, sempre che non decida di roteare per alcuni secondi (!?) sul ferro prima



d'insaccarsi (no comment). La velocità di gioco è piuttosto elevata, e vi basteranno pochi secondi per coprire la distanza da canestro a canestro: questo garantisce molta spettacolarità alle azioni ma è un grande deterrente alla costruzione di trame di gioco più ragionate. I programmatori hanno inserito la possibilità di richiamare diverse tattiche sia in fase d'attacco sia in difesa, cosa che il più delle volte si rivela inutile, in quanto è sufficiente partire con un proprio giocatore, azionando il turbo, e andare direttamente a concludere a canestro ignorando compagni e schemi. Questa scelta farà sicuramente felici tutti coloro che prediligono l'azione personale al gioco di squadra, ma forse alla Fox Interactive avrebbero dovuto programmare un gioco di basket due contro due...



La realizzazione del pubblico sugli spalti lascia decisamente a desiderare... soprattutto in certe inquadrature.



Prima di eseguire un tiro da tre punti assicuratevi di effettuarlo con lo specialista della squadra: aumenterete le possibilità di successo.

UN'OCCASIONE MANCATA

Nel complesso **NBA Basketball 2000** si dimostra un titolo nulla più che discreto a causa di alcuni grossi difetti sia a livello tecnico sia di giocabilità, che appaiono ancora più evidenti vista l'ampia disponibilità di simulazioni di pallacanestro disponibili sul mercato. La grande attenzione agli elementi di contorno e la scelta di privilegiare le iniziative personali alla coralità del gioco di squadra lo rendono un prodotto indicato per i giocatori meno esperti ed esigenti, che per la prima volta si avvicinano a un prodotto dedicato a questo sport. Per tutti gli altri, il consiglio è quello di tornare a giocare a **Total NBA**, nell'attesa del capitolo del nuovo millennio.



Un ottimo sistema di replay permette di visionare ogni singola azione, utilizzando tutti i tasti del joypad.

VOGLIO GIOCARE IN NBA!

Il gioco sviluppato dalla Fox Interactive mette a disposizione un editor di giocatori immediato e di facile utilizzo, grazie al quale potrete creare nuovi elementi per la vostra squadra. Oltre alle caratteristiche fisiche (non ho capito perché il set di capelli a disposizione non comprende quelli lunghi... i capelloni non possono giocare a basket?) potrete assegnare determinati valori anche alle varie abilità di gioco (tiro, passaggio, conclusione da tre ecc.). Cercate di resistere alla tentazione di editare un giocatore fortissimo che eccelle sotto ogni punto di vista: non è corretto nei confronti del vostro avversario!





REPLAY, CHE PASSIONE!

Ogni volta che realizzerete un punto particolarmente spettacolare verrete 'ricompensati' da un replay che vi mostrerà l'azione da diverse inquadrature, arricchite da tutta una serie di effetti grafici molto ben fatti, come zoomate, inquadrature particolari e slow motion... Eccovi qualche esempio.







Casa: **Mindscape/Pure Entertainment**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1-2, fino a 4 con il multitap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), multitap**

Rat Attack



DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

78

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Gameplay originale e divertente
- Ottima giocabilità

Contro:
- Azione ripetitiva
- Non molto longevo in single play

Questo originale prodotto consente all'utente di giocare al gatto col topo, nel vero senso della parola! Compito infatti del giocatore è di impersonare un **gatto** e di derattizzare varie locazioni: un'idea semplice e originale è alla base di questo titolo, che costituisce sicuramente una delle sorprese più piacevoli di questo periodo.

ALLA FACCIA DEI TOPI!

Rat Attack sorprende per grafica e giocabilità. Il sistema di controllo è basato sull'uso di **quattro tasti**: uno per stordire i topi, uno per saltare, uno per azionare la trappola e uno per "appicciare 'o speciale". Il nostro agente speciale si muove con ottima precisione e quindi si riesce a sfruttare appieno l'originale idea di gioco. Che, lo ribadiamo prima di descriverla, è semplice ma intrigante. La dinamica consiste nel catturare i topi prima che devastino l'area di gioco; è possibile stordirli prima di catturarli e, dopo averli intrappolati, è necessario andare su una pedana per eliminarli definitivamente. È consentito raccoglierne più di uno per svelite l'operazione ed evitare di dover fare tutte le volte avanti e indietro tra le zone occupate dai topi e la **piattaforma** su cui scaricarli. Dopo aver eliminato un certo numero di bestiacce (c'è un comodo **counter** grazie al quale non è necessario tenere a mente la quantità residua di topi da catturare), compare una **porta** che deve essere attraversata per terminare il livello e passare a quello successivo.



La grafica del gioco è questa: brillante e risolutissima, non è poi così ricca ma fa la sua porca figura.

IL FUTURO E LA BELLEZZA

Col procedere dei livelli, l'azione si fa più interessante: aumenta il livello di difficoltà perché i ratti sono di più, ci sono ostacoli nelle zone di gioco e il tempo a disposizione cala decisamente. Per fortuna, alcuni **bonus** aiutano il giocatore nel sempre più arduo lavoro di derattizzazione e l'azione si fa un po' più complessa. Alla fine di ogni ambiente di gioco c'è un nemico da far fuori, la cui eliminazione avviene nei modi più disparati. L'azione è dinamica, frenetica e, in definitiva, il gioco risulta particolarmente accattivante. C'è molta velocità, e infatti è importante imparare subito le funzioni dei vari tasti perché non c'è molto tempo per sfogliare il manuale. Ma veniamo all'analisi dell'aspetto estetico: la risoluzione è altissima, e i colori utilizzati per rappresentare le diverse **aree di gioco** sono molto squillanti e vivaci. Va detto che le locazioni non sono ricche di particolari poligonali o di strutture complesse: tutti gli oggetti sono molto cubici ed essenziali, seppur ricoperti da texture realmente dettagliate. Ma in generale, dette locazioni direi che non sono proprio ispiratissime; l'idea degli ambienti ricorda molto quella di **Micromachines**, che però offre una cura per i dettagli decisamente superiore.



La fine che spetta ai ratti: l'eliminazione. La casa sarà così un luogo sicuro per noi igienisti...



Ci sono diversi gatti a cui affidarsi per eliminare i topi; differiscono in base a tre parametri, ma sostanzialmente si assomigliano tutti. La preferenza sarà basata per lo più sul gusto estetico.

SELEZ PERSON

SCEGLI GATTO — INDIETRO — SELEZIONA

Trappola per topi

Lo scopo del gioco è quello di prendere i topi e, dopo la cattura, di portarli su una piattaforma per scaricarli. Se il secondo compito è immediato (basta salire sopra la pedana rossa), il funzionamento della trappola è un filino più complicato. Premendo il tasto corrispondente (X, di default) si punta la trappola; tenendo premuto il pulsante e spostandosi, si allarga il cerchio corrispondente all'area coperta: il o i topi che si trovano all'interno di questa zona verranno automaticamente assorbiti, pronti per essere scaricati. Rilasciando il pulsante, il cerchio si chiude e intrappola i topacci che si trovano all'interno dell'area selezionata. Chi ha presente la selezione delle truppe nei wargame in tempo reale, avrà più chiaro questo sistema di gioco.



CASPITA! ALLORA CHE FACCIO, ME LO COMPRO?

Tuttavia, la semplicità delle aree di gioco è una caratteristica di cui si avvantaggia la giocabilità, che rimane lineare, e che avrebbe risentito di zone con molti dislivelli e ostacoli. **Rat Attack** dà la possibilità di giocare in due e, con l'ausilio del **multitap**, anche in tre o in quattro. In definitiva, personalmente consiglio l'acquisto di questo titoletto semplice e immediato, dotato di una vivacissima veste grafica. Certo non molto vario (ma l'opzione per il gioco multitappo è decisamente interessante e di sicuro aumenta il valore del CD), potrebbe rivelarsi un successo; risultato, secondo me, affatto immeritato e solo appena sorprendente.

Dopo aver eliminato il numero di topi indicato all'inizio del livello, si apre una porta che consente di passare allo stage successivo.

INTERNATIONAL HOUSE

Tutti i testi del gioco sono stati completamente tradotti in italiano. Il lavoro svolto è discreto, ma il box è dedicato non solo a questa informazione; si vuol anche sottolineare la singolarità della scelta di abbreviare molte parole ("caric in corso", "giocat uno"), scelta che non può non incuriosire dal momento che non si riesce a giustificare!

rat attack
UN GIOC
MULTIGIOC
OPZIONI
NUOVI CURS — SELEZIONA

Casa: **Electronics Arts/Stomfront Studios**
Genere: **Racing arcade**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Hot Wheels Turbo Racing

DI CHRISTIAN PETTINI

Un racing ispirato ai modellini **Hot Wheels** farebbe pensare a un gioco in pieno stile **Micromachines**. In realtà, questo ultimo nato di Electronic Arts ha molti punti in comune con il capolavoro **Codemasters**, ma mantiene un aspetto più racing. L'inquadratura è costantemente alle spalle della vettura e questo particolare contribuisce a fare del gioco un racing a tutti gli effetti.



Le macchine ricordano piacevolmente quelle con cui giocavamo da bambini, con le loro forme stravaganti e le colorazioni assurde.

CONTI PERCHÈ NON SEI SOLO UN CONTO

Il gioco presenta diverse possibilità, che sono in linea con il concetto cui è improntata la realizzazione: manca un time trial (inadatto a un gioco casinaro e poco tecnico come questo) ed è dato ampio spazio alle implementate acrobazie aeree.
Exhibition: una classica modalità arcade in cui la sfida è uno contro l'altro e si può giocare sia contro il computer sia contro un amico. Intrigante.
Airtime Challenge: una sorta di sfida basata sui punti acquisiti effettuando acrobazie aeree.
Hot Wheels Cup: la coppa. Gareggiate nel torneo proposto e cercate di primeggiare per accedere a nuovi tracciati e ottenere macchine nascoste.
Practice: scegliete la pista ed affinate le vostre capacità. Non c'è molto da spiegare, dài...
Practice Airtime: scegliete la pista e lanciatevi lungo rampe e dislivelli per migliorare il vostro controllo (curate le fasi di atterraggio, davvero cruciali) e farlo valere nelle competizioni.

SU E GIÙ CON FANTASIA

Il gameplay di questo gioco è più complesso di quello di un normale racing: l'essersi ispirati alle famose macchinette ha infatti permesso di inserire, all'interno delle competizioni, una serie di figure aeree performabili quando la vetturina salta o cade.
I percorsi sono infatti ricchi di rampe e dislivelli. Le corse sono frenetiche e si ispirano ai plastici con cui giocavamo quando eravamo ragazzini, con le strade di plastica lungo cui lanciare i modellini metallici. Colorate e fantasiose, sono progettate per rendere la velocità isterica e volante delle esperienze da sbarbati. La prima cosa che salta all'occhio è l'aspetto delle piste. La loro conformazione è studiata per regalare all'utente una esperienza di guida veloce e coinvolgente.
Il tentativo di riprodurre la frenesia del gioco con le **Hot Wheels** in metallo è ben riuscito. Inoltre, tutte le piste sono ricche di bivi e di deviazioni, oltreché di diversi livelli e più rampe da usare nei medesimi segmenti del tracciato. Purtroppo, se da una parte si apprezza lo svolgersi dei tracciati, dall'altra non si può sopravvolare sulla scelta dei colori e sulla fluidità con cui si muove lo scrolling: le texture ricordano quelle delle peggiori produzioni e, talune volte (durante i cambi di inquadratura, tipo quando la macchina esplode), il frame rate precipita indecorosamente.

SPERICOLATI SÌ, MA CON SAGGEZZA

Salti, velocità, scontri, acrobazie: tutto è riprodotto e il sistema di controllo, poco tecnico ma molto tollerante, consente di enfatizzare le spericolatezze. Si tratta di un approccio diverso rispetto a quello di **Micromachines**, che riproduce ambienti domestici, ma è efficace lo stesso. La velocità è implementata con intelligenza perché, quando è necessario andare a mille (durante i loop, le viti, le rampe), i bordi della pista trattengono le vetturine che di sicuro mantengono velocità elevate.
La giocabilità è buona, il comportamento delle vetture avversarie onesto e le competizioni equilibrate. Se accettate la filosofia spicciola del gioco, in cui non è affatto importante prender bene le curve e pennellarle (ma lo stick analogico consente anche questo), allora entrerete nello spirito di questo **Hot Wheels** che vi potrà regalare lunghi momenti di piacevole e intenso godimento.



Power up e item: occhio alla pista

Ogni racing arcade che si rispetti è basato non solo sulle capacità di guida ma anche sull'utilizzo intelligente di power-up e altri solfanelli. Le piste sono disseminate di item che donano particolari poteri, da spendere proprio durante le competizioni. Eccoli tutti:
CAR OF STEEL: aumenta la resistenza del mezzo e ogni contatto con gli avversari sarà per loro letale
GYRO: conferisce la capacità di effettuare, in aria, delle giravolte molto molto veloci
RUBBER CAR: rende "rimbalzosa" la macchina, e le altre vetture che la urtano verranno respinte elasticamente
STICKY TIRES: letteralmente "gomme incollate", aumentano la tenuta di strada e, sì, non ce ne frega proprio niente
SUPER BRAKES: freni più efficienti; quanto a inutilità, se la batte con le sticky tires. A noi che vogliamo piottare ci danno i super freni, non c'è più religione...
SUPER HANDLING: aumenta la manovrabilità. La sagra dell'inutiità continua. Anche perché l'azione è così frenetica e poco tecnica che i mutamenti sono impercettibili
TURBO BOOST: l'indicatore in basso a sinistra indica quanti turbo si hanno ancora a disposizione; l'accelerazione è sensibile ma la durata è molto limitata. Ottimi comunque per ripartire e per affrontare rampe e salti con maggior vigore
4 X 4: la trazione integrale consente di accedere a pezzi di pista altrimenti chiusi: scorciatoie impraticabili senza la potenza garantita dalle quattro ruote motrici, perché bagnate o fangose.

Planet Voto

73

	1-10
Grafica	6
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- Veloce, coinvolgente e fuori di testa
- Aspetto fulminato: colori, piste, mezzi acidi
- Non semplice ma immediato grazie ad un sistema di controllo intuitivo

Contro:
- I caricamenti... da morire, di noia
- La grafica non è fluidissima e ha un aspetto decisamente vecchio
- Ogni tanto non ci si capisce più niente



Ecco il flash di Hot Wheels: la possibilità di far compiere alla macchina, quando è per aria, le peggio evoluzioni!



Siete pronti? I brividi non sono vicini a quelli dei tre Wipeout, ma soddisfano i giocatori che non hanno il palato troppo fino.

Platinum, i "saldi" PSX

DI CHRISTIAN PETTINI

Continua la nostra panoramica sul 'fenomeno' Platinum, con i consigli DOC e i voti di Planet PlayStation. Ricordate: Natale è alle porte, quindi cosa c'è di meglio di un bel gioco acquistato a metà prezzo?

Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link • Link

PRENDI UN CAVO E TROVI UN AMICO

Questa pagina è dedicata a chi ama giocare sul serio, dotandosi di due televisori, due console, due copie del gioco e un cavo per animare le migliori esperienze di gioco che si possano fare. La varietà dei giochi che consentono l'esperienza link è tale da soddisfare qualunque esigenza, quella di chi cerca divertimento (Destruction Derby), velocità (pura: Wipeout, o relativa: Ridge Racer Revolution), strategia e cattiveria (Red Alert); inoltre, chi ama sparare non scordi che un altro Platinum (Doom) offre l'esperienza in link.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Fattore convenienza **87**

Sapete cos'è un wargame in tempo reale? Praticamente, voi prendete le vostre decisioni su quali risorse estrarre, su come impiegarle, su come gestire le truppe e gli attacchi mentre il tempo scorre e l'immobilismo è la più estrema garanzia di insuccesso.



Il coinvolgimento è dunque molto intenso, e tutti i parametri che regolano gli scontri non proprio passano in secondo piano, ma certo vengono masterizzati e usati con molta rapidità. Così, lo sviluppo delle azioni militari è intenso e fattivo, piuttosto che lento e strategicosissimo. È possibile giocare in due, linkando le console e prendendo le parti di una delle due fazioni in guerra; il taglio di questo gioco è proprio lo scontro con un giocatore umano su cui riversare le proprie truppe: niente è più cattivo della calata di una squadra di lanciafiamme verso una base difesa da cani lupo e filo spinato. Solo un wargame in real time può chiarire le sensazioni che può provare un grande condottiero, e solo guerreggiare contro un amico può darvi bene l'idea del senso di vera onnipotenza che deriva dal vomitare fuoco e fiamme sulle truppe nemiche. Per veri esaltati.

• ***Perché comprare Command & Conquer: Red Alert:*** *per la frenesia dell'azione in generale ma anche per l'intelligenza flash che è richiesta a un condottiero vincente.*

WIPEOUT

Fattore convenienza **90**



Il primo gioco a spiegare al mondo che razza di sensazioni poteva dare la grafica poligonale: salti vertiginosi, colori incredibili (grazie a texture dettagliate ed efficaci), velocità e gestione delle inquadrature da puro panico. Il controllo dell'astronave (che vola sui tracciati e può essere armata con power up - missili, mine - in grado di contribuire alla vittoria) è abbastanza buono, preciso ma ostico. Però la bellezza e l'intensità delle emozioni offerte spingono il giocatore a limare le traiettorie, a perfezionare la tecnica. Anche perché il giorno che arriva l'amico con la sua PlayStation e il cavo link, le sfide aumentano d'interesse: è ben altro il divertimento quando c'è un avversario umano da superare (o da recuperare). Le sfide e i power up assumono un altro gusto; semplicemente, il



livello di adrenalina è superiore. Le curve, i salti, le paraboliche: tutto viene affrontato in modo diverso, più intenso e coinvolgente. E non finisce qui: Wipeout è anche il primo gioco che mostra quanto sia importante avere un CD per stoccare i dati: lo spazio disponibile ha permesso l'inserimento di una colonna sonora panica, scritta espressamente per il gioco ma bella al punto di far pubblicare un CD audio che la contenesse. Straconsigliato.

• ***Perché comprare Wipeout:*** *per la velocità, i salti, la sfida, la musica che pompa, le curve, i link furibondi, il futuro.*

RIDGE RACER REVOLUTION

Fattore convenienza **85**



Avete presente i cabinati del bar, dotati di volanti, messi uno vicino all'altro? Ebbene, due PlayStation linkate e Ridge Racer Revolution sono in grado di replicare esattamente il feeling delle competizioni da sala. La giocabilità è vivace e immediata, e l'esperienza in due alza il livello della sfida a livelli cosmici. Infatti, il semplice sistema di guida (affatto realistico ma molto divertente e appagante, fatto com'è di controsterzate, accelerazioni, curve al limite) consente di giocare e divertirsi fin da subito. La grafica è velocissima e fluidissima, magari non molto raffinata (ma quando uscì era il non plus ultra) ma certo efficace. Le piste sono studiate per esaltare la sfida, larghe per i sorpassi e tortuose per lo spettacolo e la tecnica. Altresì belli risultano i replay, montati abbastanza bene e in grado di regalare belle sensazioni.



• ***Perché comprare Ridge Racer Revolution:*** *per l'immediatezza, la giocabilità, la sfida, il divertimento multiplayer, il feeling puramente arcade.*

UN CALCIO ALLA NOIA DA VIDEOGAMES: PALLONE, TAVOLA E MOLTO ALTRO

La linea Platinum non si scorda, ovviamente, dei tanti sportivi virtuali. In questa pagina illustriamo le possibilità offerte agli 'atleti dentro', che possono cimentarsi in giochi di calcio (ovviamente) ma anche di golf e snowboard, disciplina questa che ha trovato grande e insperata fortuna sulla grigia console Sony. E non dimenticate di riferire a questa sezione anche International Track & Field, che però abbiamo inserito nella sezione multiplayer.

ACTUA SOCCER

Fattore convenienza **82**

La serie sportiva della Gremlin, identificata col suffisso 'Actua', nasce proprio con questo gioco di calcio che sorprese tutti al tempo della sua uscita. Il sistema di controllo riusciva a coniugare immediatezza e complessità: i pochi tasti comandavano azioni non soltanto elementari, e infatti è possibile costruire giocate veloci e complesse, che gratificano l'utente e divertono la platea tutta. La grafica è onesta, riproducendo bene sia le maglie (delle squadre Nazionali, le uniche compagini rappresentate) che le movenze dei ventidue in campo. Un ottimo gioco, ideale per chi non ha troppe pretese in termini di grafica o di ricchezza complessiva.





• Perché comprare Actua Soccer: perché, a tutt'oggi, è uno dei più immediati giochi di calcio, abbastanza spettacolare e comunque divertente.

COOL BOARDERS 2

Fattore convenienza **87**

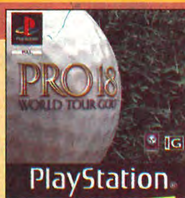


UEP Systems sviluppa il prequel del primo snowboard in assoluto per un sistema domestico. Il risultato è eccellente, e se si vuol trovare un difetto a questo titolo, ebbene esso risiede proprio nella ricchezza, che può creare qualche confusione. Fondamentalmente, in Cool Boarders 2 è possibile disputare una sfida basata sulla pura velocità, oppure una gara all'ultima evoluzione; ma le molte modalità uniscono le due differenti discipline, e l'utente è un po' spaesato. Comunque, si tratta di un giocabilissimo e divertentissimo titolo, immediato ma anche molto vario. La grafica è onesta e veloce, e mantiene i difetti del primo capitolo: un po' di clip e una certa fragilità nei movimenti della pista rovinano l'aspetto generale. Ma Cool Boarders 2, alla prova del pad, non tradisce, mostrando una tecnica sopraffina, una notevole fluidità e un controllo realistico e appagante. Caldamente (in senso lato, visto che la temperatura media delle ambientazioni del gioco sono pesantemente sotto lo zero!) consigliato a tutti.



• Perché comprare Cool Boarders 2: perché la realizzazione complessiva è ottima e coniuga sapientemente velocità e tecnicità, appagante realismo e divertente immediatezza.

PGA TOUR GOLF



Fattore convenienza **75**

Non tutti gli sportivi sono atleti sudati, ipervitaminizzati, alti due metri e mezzo e prestanti; i golfisti, nobili esponenti del più elegante degli sport, competono in abiti sostenuti e, se sudano, non è per il gesto atletico ma per la tensione. Il clima 'alto' è ben riprodotto in questo gioco tridimensionale (ma il protagonista, cosa che stona un po', è in bitmap) che replica tutte e 18 le buche di un green ufficiale. Ben curato, è indicato a chi vuol pensare piuttosto che agire e preferisce l'impegno cerebrale allo stress della mossa più veloce.



• Perché comprare PGA Tour Golf: perché, in mezzo a tanto fomento, un momento di riflessione garbata ed elegante ci sta tutto.

ADIDAS POWER SOCCER



Questo, sponsorizzato ufficialmente dall'Adidas, è il primo gioco di calcio 'importante' ad apparire sulla PlayStation. Si tratta di un prodotto davvero molto arcade, che piega il gioco del calcio e le sue regole, assoggettandole alla più arcade delle dinamiche. Il gameplay, infatti, è basato su un'irreale (ma non per questo poco divertente) serie di velocissime giocate, in barba alle leggi e all'aderenza alla realtà. Un buon gioco, ma niente a che vedere col calcio vero...

Fattore convenienza **79**





• Perché comprare Adidas Power Soccer: per l'immediatezza e la velocità, per il coinvolgimento e il divertimento complessivo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO



Fattore convenienza **92**

Il primo gioco di calcio degno della console su cui gira: atleti interamente poligonali si muovono in modo incredibilmente fluido e realistico. L'azione di gioco è davvero realistica, grazie non soltanto alle appena descritte movenze dei calciatori, ma anche alla Intelligenza Artificiale che consente appaganti costruzioni di gioco, che stupiscono per realismo e spettacolarità. ISS Pro è il VERO calcio, con i suoi tempi e le sue dinamiche classiche. La grafica, oltre che fluida, è anche dettagliata e veloce. Purtroppo nel gioco mancano le squadre di club (è possibile controllare esclusivamente compagini nazionali) e, ciò che è più grave, i nomi dei vari calciatori sono invariabilmente inventati. Poca cosa, rispetto al ritmo realistico nonché alla bellezza e alla compulsività delle azioni che è possibile costruire. Insomma, un ottimo acquisto, ideale per i veri appassionati di calcio che possono riprodurre efficacemente, col pad, tutte le più belle giocate classiche di quel meraviglioso gioco che è il football!





• Perché comprare International Superstar Soccer PRO: perché è una simulazione realistica e accurata di un vero incontro di calcio, appagante e deprimente come solo il vero football può essere.

A OGNUNO IL SUO EROE: STREGHE, GIULLARI, COYOTE E COCCODRILLI

La PlayStation ospita un gran numero di giochi i cui personaggi hanno un aspetto simpatico, colorato e divertente. Spesso il successo dei giochi che li hanno per protagonisti poggia sulla caratterizzazione di questi ultimi, ma per fortuna i programmatori non dimenticano quasi mai di sviluppare degnamente anche il gioco! Abbiamo quindi un gran numero di prodotti la cui bellezza si basa sia su un aspetto ricercato e accattivante, sia su una giocabilità immediata e coinvolgente.

PANDEMONIUM! 2

Fattore convenienza **82**

I Crystal Dynamics, sviluppatori del primo Pandemonium!, hanno deciso, visto il successo di una certa Lara Croft, di "far crescere" la tenera, ingenua Nikki del primo episodio per dotare questo sequel di una protagonista avvenente. Il restyling riguarda anche le locazioni del gioco, che si fanno più oniriche e fantasiose; la grafica poligonale





(che regge una dinamica rimasta strettamente 2D) arricchisce poi tutte le locazioni grazie a un motore più potente che si produce anche in spettacolari giochi di luce.

• *Perché comprare Pandemonium! 2: perché Nikki è diventata una gran...; per il gameplay interessante e la giocabilità ineccepibile; per la grafica ricca e coloratissima.*



RAYMAN

Fattore convenienza **84**

L'uomo raggio arriva su PlayStation con la velocità, appunto, di un raggio di luce. Uno dei primi giochi sviluppato in occidente mostra quanto sia ricca la palette della PlayStation, e lo fa costruendo locazioni fantasiose e ricche di particolari.
Il protagonista avanza seguendo una classica dinamica platform, arricchita dalle mosse che renderanno più vario e interessante il gameplay. La giocabilità è ottima e avrete modo di sperimentarlo a lungo, visto che i livelli sono moltissimi e la longevità è garantita!



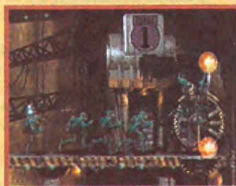
• *Perché comprare Rayman: per il gameplay che più classico di così ce l'ha solo la scopetta, per la grafica, per il look generale.*

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Fattore convenienza **90**



Il tenero Abe è il protagonista di questa avventura arcade rappresentata da un'efficace grafica poligonale. L'estetica non riesce a raggiungere i livelli del concorrente diretto, quell'Heart of Darkness di cui si parla nella pagina qui accanto; tuttavia, il gameplay di questo Abe è più intelligente e intrigante, perché presenta enigmi basati sulle capacità di Abe che - lo diciamo subito - non è né Solid Snake né Bryan Fury. Si tratta di un Mudokon, deboluccio e penzolante, che però deve salvare la sua razza da una prospettiva poco igienica, quella di diventare





l'ingrediente per il cibo del domani. Il gran cuore e le capacità mentali (poteri psichici, non materia grigia) di Abe gli consentiranno di venire a capo di questo avvincente e intelligente gioco, in cui molti enigmi sono risolti appunto facendo ricorso alle capacità di Abe e all'interazione con i fondali, i nemici e gli altri Mudokon. È indicato a tutti quelli che apprezzano i gameplay avanzati e l'uso del cervello combinato con una certa abilità manuale.

• *Perché comprare Oddworld: Abe's Oddysee: per l'intelligenza del gameplay e degli enigmi che si risolvono facendo ricorso alle capacità di Abe, la longevità, la personalità della grafica e delle ambientazioni in generale.*

MICKEY'S WILD ADVENTURES

Fattore convenienza **90**



È uno dei grandi successi della linea Platinum (magna cum sorpresa) questo "Le avventure di Topolino", un platform classico che ha per protagonista il più famoso personaggio creato dalla geniale mente di Walt Disney. La grafica, bidimensionale, è interessante, e replica perfettamente le ambientazioni nelle quali siamo abituati a veder muovere Topolino; anzi, la collocazione in diversi periodi di



tempo dà modo di apprezzare l'evoluzione stilistica che ha conosciuto il fumetto.
La giocabilità è molto buona, basata com'è sulla più rigida classicità: pochi tasti, azioni precise, sistema di controllo chiaro e ineccepibile. Un ottimo acquisto.



• *Perché comprare Mickey's Wild Adventures: per il fascino indiscutibile del presonaggio, l'aspetto fumettoso, la giocabilità onesta, la longevità, la grafica interessante.*

CRASH BANDICOOT

Fattore convenienza **88**



Questo gioco, di fatto, ha accompagnato la PlayStation durante il primo Natale che l'ha vista protagonista. Tecnicamente era (è) un titolo capace di sorprendere anche il giocatore smaliziato; nessuno rimane indifferente di fronte al motore poligonale sviluppato dai grandi Naughty Dog, un motore colorato, dettagliato e fluidissimo, che non clippa mai. La grande carica di simpatia di Crash, poi, fa il resto: si tratta di un personaggio ottimamente animato, arricchito da mosse assurde e divertenti che non mancheranno di divertire ma soprattutto hanno il merito di conferire alla realizzazione un carattere piacevole e leggero.





Il gioco, però, non è semplicissimo; per fortuna il sistema di controllo, preciso al micron, aiuta a non stressare e con un po' di abilità è possibile proseguire nell'avvincente quest. E ricordate di non perdere neppure una mela!

• *Perché comprare Crash Bandicoot: per la giocabilità, la grafica, la longevità, l'impegno richiesto, il divertimento e la simpatia derivanti dal protagonista.*



CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Fattore convenienza **91**

La seconda puntata delle avventure di uno dei personaggi più famosi (e amati) del mondo PlayStation è un gioco superlativo. Si tratta di un sequel drammaticamente misurato: innova il capitolo precedente salvandone tutti gli aspetti vincenti (il look, la simpatia, l'immediatezza, la precisione - sì, totale - del sistema di controllo). Arricchisce gli aspetti che potevano essere arricchiti (nuove e più coinvolgenti ambientazioni, capacità supplementari) senza appesantire la realizzazione. La grafica si attesta su livelli di assoluta eccellenza: la risoluzione è stupefacente, ma ancor di più lasciano basiti la solidità, la ricchezza e la definizione delle texture, i colori, le animazioni fluide e precise. La giocabilità è ancor migliore, dal momento che il simpatico Crash risponde in maniera ineccepibile ai comandi impartiti via pad; si comincia quasi ridendo e non si spegne la console fino a quando non si è recuperata l'ultima cassa! L'immediatezza è certamente una delle doti migliori di questa serie: si comincia senza problemi e il livello di difficoltà, che cresce in maniera perfettamente calibrata, accompagna il giocatore in modo sempre adeguato. Ottima la longevità, basata su più conclusioni: finiti i livelli, è possibile accedere ad altri stages, e inoltre è richiesto di completare il 100% di tutti i mondi non perdendo mai neppure un oggetto bonus. Meraviglioso!

• Perché comprare Crash Bandicoot 2: per la grafica, la giocabilità, l'immediatezza, il divertimento, la simpatia del protagonista dei suoi nemici e di tutto l'ambiente; perché sì!

CROC

Fattore convenienza **87**

Il tenero coccodrillo Croc ha l'ingrato compito di portare la sua panzotta a spasso per livelli tridimensionali esplorabili a piacimento, al fine di liberare i suoi simili. Il suo cammino sarà ostacolato da nemici, trappole e punti superabili solo dopo aver ingannato il meccanismo che consentirà di procedere. Un aspetto semplice e invitante cela un gameplay dell'ultima generazione che, avvantaggiandosi di un motore grafico molto performante, consente l'implementazione di molte azioni diverse che arricchiscono tutta la realizzazione. Vario e longevo, è consigliato agli amanti dei pupazzetti, che però non devono prendere sottogamba l'impegno proposto da una dinamica immediata ma non elementare.

• Perché comprare Croc: per il gameplay particolarmente intelligente e sviluppato; per l'aspetto 'teneroso' del personaggio; per la bella grafica; per la longevità garantita da oltre 40 livelli.

GRAND THEFT AUTO

Fattore convenienza **88**

Sebbene non ci siano pupazzi, ma anzi morti ammazzati e fiumi di sangue, lo spirito di Grand Theft Auto è decisamente pupazzesco: siete un furfantello che deve farsi strada nel mondo della malavita, e per farlo deve portare a termine molte operazioni criminali (trasporto di droga, distruzione di veicoli della polizia, piazzamento di autobombe e altre cose innocenti). In realtà, si tratta per lo più di rubare e guidare diversi mezzi (la varietà è notevole), ma il bello è che lo si fa ben sapendo lo scopo criminoso che si cela dietro al furto; non bastasse, le nostre gesta sono commentate da musiche superlative. Divertentissimo, seppur tecnicamente indegno.

• Perché comprare Grand Theft Auto: per l'originalità e la furfanteria cui ci assoggetta, per l'idea semplice e vincente, per le musiche; insomma, per il divertimento!

HEART OF DARKNESS

Fattore convenienza **80**

Andy, il protagonista di questo coloratissimo gioco, si caccia in un mare di guai quando decide di marinare la scuola per inseguire il suo adorato amichetto a quattro zampe, che è stato rapito nientepopodimenoche da inferociti alieni. La rappresentazione grafica delle azioni dei due piccoli è bidimensionale, ma questo non faccia storcere il naso agli oltranzisti del 3D; si tratta di un bidimensionale da paura: colorato, dettagliato e molto ricercato nella ricreazione di suggestivi scenari. La meccanica è molto intelligente: non si tratta di un banale platform, ma di un'avventura arcade nella quale si procede risolvendo enigmi non sempre facilissimi. Peccato solo che sia davvero corto.

• Perché comprare Heart of Darkness: per la qualità della grafica (e anche delle splendide sequenze filmate); per il fascino delle coloratissime ambientazioni; per il gameplay intrigante.

A TUTTA VELOCITÀ PER UNA CASCATA DI ADRENALINA

Uno dei motivi per cui avete comprato la PlayStation, probabilmente, è l'ampia scelta di giochi di guida. Quel sorrisino che state facendo conferma che è vero! La linea Platinum viene incontro a tutti quelli che hanno perso i primi, mitici giochi, e ora vogliono recuperare senza però spendere troppi soldi. Così, in linea economica, è possibile comprare Need for Speed (basta il titolo per capire che si tratta di un gioco che fa della velocità il suo credo), Ridge Racer (chi non lo conosce è pregato di non avvicinarsi più alla PlayStation), Wipeout 2097 (uno dei migliori giochi di sempre) e Destruction Derby (velocità+scontri = divertimento doppio).

NEED FOR SPEED



Fattore convenienza 75

Electronic Arts porta su PlayStation un hit ben noto all'utenza PC. Che si tratti di un gioco veloce, lo si capisce subito dando un'occhiata alle case automobilistiche i cui modelli di punta son riprodotti: Ferrari, Porsche, Lamborghini... Le piste su cui scaricare i cavalli di quei meravigliosi bolidi (per ognuno dei quali ci sono anche interessanti schede informative) sono molto attraenti, perché ambientate in contesti molto realistici e quindi coinvolgenti. Apprezzata anche l'opzione a due mediante split screen.





• Perché comprare Need for Speed: per le macchine, la velocità, le piste realistiche, la ricchezza di opzioni, il soddisfacente modello di guida.

RIDGE RACER



Fattore convenienza 76

Il primo, mitico Ridge è uno dei motivi che mi hanno fatto comprare la PlayStation, che dava l'emozione di una riproduzione fedele dell'hit da sala. La conversione casalinga ha mantenuto inalterato il feeling immediato e divertentissimo del coin-op, e anche la grafica è pressoché identica. L'unica differenza è la sostituzione dell'"insert coin" con la pressione del tasto Start, ben conveniente per chi riusciva a scordare un investimento iniziale che si faceva apprezzare...



• Perché comprare Ridge Racer: perché è un pezzo di storia che continua a rullare in termini di velocità, divertimento, coinvolgimento.

MOTO RACER

Fattore convenienza 76

Electronic Arts insiste con le trasposizioni da PC, e offre un gioco in cui è possibile controllare due tipi di bolidi a due ruote: moto da strada e da cross. Ovviamente sono duplici anche le ambientazioni in cui dar libero sfogo alla potenza dei cilindri delle moto, e troveremo così circuiti stradali e percorsi sterrati. Il gioco non ha alcuna velleità simulativa, e infatti il sistema di controllo è immediato, salta tutti i preamboli e le pippe varie e lascia subito la parola alla strada, ai cavalli delle moto e alla bravura del giocatore che, tra sgommate, furiose accelerazioni, salti da cuore in gola e pieghe ai limiti del credibile, trarrà un gran divertimento da questo bel giochillo. La grafica è onesta, semplice ma veloce, al punto che non farete caso alle texture non rifinitissime e al leggero clip. Ma va bene così, l'importante è divertirsi correndo, no?





• Perché comprare Moto Racer: per le moto, le avvincenti 'pieghe', la giocabilità immediata e coinvolgente.

WIPEOUT 2097





Fattore convenienza 95

Il gioco veloce è questo, e per gli altri rimangono poco più che briciole. Se state facendo economie e potete comprare solo un gioco, che sia questo. Sebbene lontano dai realismi di un Gran Turismo o dal divertimento caciarone dei Destruction Derby, Wipeout 2097 è un gioco che oggi (domenica 17 ottobre 1999, ore 4.16 del mattino) è in grado di stupire per la velocità e la giocabilità, data da un controllo che definire ineccepibile significa comunque fargli un torto. L'ambientazione è futuristica, e prevede il controllo di un'astronave che si lancia a velocità folli (ho detto FOLLI, e dovete intendere qualcosa di assolutamente fuori dal mondo, di apparentemente incontrollabile) lungo piste perfette, ricche di curvoni, salti ecc. Si tratta di un prodotto profondissimo, che si impara ad apprezzare col tempo e che si padroneggia appieno solo dopo lunghi periodi di preparazione. Mai un gioco è stato tanto tecnico, tanto oltranzista, tanto bello da stimolare a limare mezzo secondo in una modalità Time Trial per una volta realmente gradita. Wipeout ha un aspetto che tutti gli altri se lo sognano; se c'è un gioco che dimostra il passo avanti fatto dai videogiochi, sulla sua custodia c'è scritto "Wipeout 2097". Il gioco del futuro è questo, non c'è proprio storia. E per una volta vi scordate il voto del 'fattore convenienza', che relativizzerebbe un prodotto assoluto, fuori da ogni confronto; avrete invece un chiarissimo giudizio.



• Perché comprare Wipeout 2097: perché è IL gioco, perché voi ci capite di giochi, perché è il più perfetto esponente di un modo di giocare assolutamente del domani, di un futuro che si respira appena aperto il CD.

DESTRUCTION DERBY 2



Fattore convenienza 88

Non pensate che fra salti, paraboliche, sportellate e scontri rimanga poco a chi a un gioco chiede innanzitutto velocità: anzi, sebbene il cuore del gioco sia dalla parte dello spettacolo e della rocambole, lo stimolo è proprio verso il far tutto questo alla massima velocità. Le piste sono abbastanza tecniche (tra l'altro, quelle nascoste sono esponenzialmente più belle, come look e conformazione, di quelle disponibili all'inizio) ed elevano l'esperienza di guida, che supera le semplificazioni proponendo un modello abbastanza realistico ma comunque immediatissimo. Il gioco è molto bello (prova ne sia il fatto che sul mercato dell'usato si trova a prezzi del tutto fuori luogo), ed è consigliato a tutti quelli che, transigendo sullo svolgersi delle gare (degli autoscontri, cioè), cercano divertimento a 200 all'ora!



• Perché comprare Destruction Derby 2: per velocità e scontri, divertimento e sfida, salti e sportellate, accelerazioni, derapate e controsterzatone!

CI VORREBBE UN AMICO... ANZI DUE, O TRE, O QUATTRO...

Cosa sarebbero i videogiochi, se non dessero la possibilità di divertirsi anche insieme agli amici? Poca cosa, probabilmente (proviamo a chiedere ai colleghi di K, che si occupano di games per PC...); ma per fortuna la PlayStation, con i suoi pad a buon mercato e l'indispensabile multitap - che consente di collegare alla console fino a otto controller - offre molto alle compagnie di amici che desiderano cimentarsi in giochi 'partecipativi globali', tramite i quali divertirsi insieme.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Fattore convenienza **89**

Il re dei giochi multiplayer, oltre che un gioco sportivo eccezionale, è International Track & Field di casa Konami. Si tratta di un simulatore di decathlon (ma non mancano due prove in piscina) che riprende la giocabilità dei grandi classici del genere: la sfida è di picchiettare come forsennati sui tasti del joypad! Su tale meccanica, semplice all'inverosimile, poggia il successo durante le serate con gli amici, perché tutti possono giocare, sfidarsi e in finale divertirsi. La grafica è complessivamente buona: atleti interamente poligonali si muovono con fluidità e convincente realismo. Tutta l'atmosfera che si respira è molto 'olimpica', e serve a calare i giocatori in un ambiente convincente. La sfida è basata sul confronto diretto (come quando si corre) ma anche indiretto, come nel caso delle prove di salto o di lancio. Si tratta comunque di competizioni sempre molto avvincenti e divertenti, che probabilmente non verranno giocate da soli (neppure come allenamento: serve soltanto esser veloci con i polpastrelli!) ma che domineranno le partite insieme ad altri amici.



• Perché comprare International Track & Field: se siete soliti giocare con gli amici (e avete un multitap) questo gioco offre infinite, divertentissime sfide basate sull'immediatezza e sulla giocabilità.

WWF WARZONE



Fattore convenienza **90**

È un gioco completissimo e divertente, longevo grazie alle molte modalità di gioco e all'efficace editor del wrestler (che consente a chiunque di creare il proprio lottatore), ma soprattutto eccezionale in multiplayer. Grazie a quel meraviglioso accessorio che è il multitap, è infatti possibile affrontarsi in quattro contemporaneamente, sfidandosi all'ultima presa. Il ritmo di questo gioco è molto realistico, persino troppo, ed è proprio quello che può andare a danno della giocabilità. Il gioco ha non solo i suoi tempi di reazione, ma anche la sua risposta poco immediata, che ben simula la lentezza dei wrestlers e che comunque consente a tutti di giocare ed esibire qualche mossa spettacolare, ma che purtroppo rende il gameplay un po' lentino e impreciso. La grafica è bellissima e le animazioni sono spettacolari e 'dolorose', cosa che verrà sicuramente apprezzata da tutti quelli che si divertono a guardare in televisione le simpatiche sceneggiate animate dai giganti della World Wrestling Federation.





• Perché comprare WWF Warzone: perché, pur limitato rispetto al recente prequel Attitude, costa la metà; perché ha una grafica bella e vivace; perché è divertente specie in multiplayer; perché ha molte opzioni.

MICROMACHINES V3



Fattore convenienza **92**

Un mostro di giocabilità! Micromachines è certamente uno dei dieci titoli più giocabili mai apparsi per PlayStation. Controllate uno dei piccoli modellini di Micromachines e, proprio come fareste (bambinoni!) nella realtà, le guidate lungo percorsi 'domestici': la sala da pranzo, la cucina, il giardino, ma anche i banchi di scuola, spiagge, ristoranti.
Le ambientazioni tridimensionali sono rese con stupefacente realismo, grazie a innumerevoli particolari che le arricchiscono e contribuiscono a dar loro un aspetto verosimile.
Le macchinine si controllano in maniera commovente: la risposta ai comandi via pad è semplicemente perfetta. La telecamera spazia negli ambienti 3D e offre sempre una esperienza di guida coinvolgente.







Le sfide multiplayer si basano sulla bravura degli avversari che accumulano punti lasciando indietro gli altri, in una gara a eliminazione diretta difficile da spiegare ma incredibile da giocare e da godere insieme; fino a otto (!) giocatori possono affrontarsi contemporaneamente, per giocate che non dimenticherete tanto facilmente.

• Perché comprare Micromachines: per la giocabilità, il divertimento, le ambientazioni incredibili e curatissime, la modalità multiplayer 'che nun se batte'!

FIGHTING FORCE



Fattore convenienza **85**

Premetto che amo molto questo gioco, che presenta una meccanica cafona basata su scontri condotti a base di cazzottoni, calcioni e altre mosse persino più spettacolari; ma il bello del gioco è anche l'altissima interattività delle aree, che possono essere demolite ma, e qui viene il bello, tutti (TUTTI) gli oggetti presenti possono venir raccolti e usati come arma per eliminare i nemici. Così, non solo prendiamo le lattine di Coca-Cola per usarle come arma, ma sradichiamo tutto il distributore per lanciarlo addosso al nemico di turno! Ovviamente anche le mosse sono in tema con tanta pomposità, quindi capita di picchiare come non si vede nemmeno nei film con Bud Spencer! La grafica è poligonale, e di questo beneficia il gameplay che infatti è praticamente una evoluzione - da un piano bidimensionale di scontro a un'area tridimensionale - dei vecchi arcade a scorrimento come Shinobi, Ninja Warriors, Vigilante e mille altri. Inoltre, la possibilità di usare sedie, ruote, ringhiere come armi aggiunge molto a livello non solo di giocabilità ma anche di spettacolo.





La possibilità di giocare cooperativamente in due, con tanto di mosse ad hoc, è unica nel panorama dei titoli PSX e garantisce ore di insano divertimento a base di calci, zaccagnate, colpi di arma da fuoco e di estintori strappati dal suolo.

• Perché comprare Fighting Force: perché è la cafonaggine fatta gioco; perché ha un gameplay davvero moderno e divertente; perché in due è spassosissimo.

PLANET SPECIAL

Casa: **Codemasters**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero Giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **Non dichiarati**
Compatibilità: **Dual Shock**

LMA Manager



Di Christian Pettini

Potenzialità 91

Uscita prevista Natale '99

Assomiglia a:
- Tutti i manageriali di calcio, in particolare a **FA Manager** e **Premier Manager**

Ha qualcosa in più di:
- **Player Manager** (l'ordine, la pulizia grafica), **Premier Manager** (la complessità e la completezza)

Ha qualcosa in meno di:
- Nulla, dovrebbe diventare il miglior manageriale per PlayStation

La chiave di ogni buon manageriale è sicuramente la coerente ricchezza: ovvero tante opzioni e possibilità di intervento, tanti numeri e parametri sulla cui base prendere le decisioni; tutto questo sorretto da un intelligente motore di gioco che traduca in risultati gli sforzi decisionali compiuti dall'utente meticoloso. Un manageriale programmato da gente non usa a mingere dal ginocchio non può che far ben sperare l'utenza appassionata, capeggiata da me medesimo in persona.

PANE PER I VOSTRI DENTI... E TALENTI

Questo **LMA Manager** sembra davvero un bel gioco, completo e complesso, in grado di soddisfare i giocatori che amano il singolare ruolo di allenatori in un titolo calcistico che diventa strategico. Prende il meglio da tutti i prodotti che lo hanno preceduto; sicuramente il primo aspetto che risalta è l'interfaccia utente che, come potete vedere dalle immagini, è davvero bella e pulita. Il look dei menu ricorda un altro manageriale, quel **Premier Manager** della **Gremlin** che a un aspetto davvero valido (non che sia importante in un gioco di questo tipo, comunque) associava un impianto di gioco imbarazzante, fatto di semplici parametri e soprattutto poco gratificante.

LA GRAFICA: C'È QUALCOSA DA FARE

Non c'è molto da dire sull'aspetto estetico, le foto a corredo bastano e avanzano, non essendoci animazioni o effetti su cui dare delucidazioni. Allo stato delle cose la release provata presentava esclusivamente **team inglesi**, ma ovviamente non mancheranno compagini non britanniche, che possono essere incontrate nelle varie competizioni oppure contattate per le operazioni di mercato. L'interfaccia utente è realmente degna: sulla parte superiore dello schermo ci sono i menu, quella inferiore ospita i sub-menu. Il puntatore non imita un mouse ma si muove di



Semplici e intuitive icone permettono di accedere a molteplici menu; questa schermata indica i parametri fondamentali di un giocatore, lo stato di forma e disciplinare e altre amene informazioni.

icona in icona, in un modo semplice e immediato. Questo è il primo indizio che mostra in modo inequivocabile che questo è un gioco pensato esclusivamente per PlayStation e quindi non ha neppure un elemento (tipo appunto la concezione del puntatore tipo-mouse) di derivazione 'PCista'.

MENU PER TUTTI I GUSTI

La quantità di menu è davvero eccezionale: si contano circa **70** schermate, numero che può variare nella versione finale ma che dà comunque una indicazione di quella che è la ricchezza. Il bello è che alcuni aspetti possono essere delegati ad assistenti diretti, quindi potete occuparvi della contrattualistica o dello sviluppo delle strutture direttamente; oppure, se ritenete annosi questi task, come farebbe il Griso potete decidere di lasciar lavorare i vostri bravi. La gestione dei parametri è notevolmente originale: pur non mancando indicazioni classiche riguardanti i calciatori presenti, un chiaro **grafico** illustra, con comodi colori, le caratteristiche migliori e peggiori di ogni effettivo. La gestione della tattica è buona e non solo è possibile impostare lo schieramento e l'atteggiamento, ma si può anche affidare uno specifico compito a qualche uomo particolare.

Fico, vero? Da qui è possibile gustare le gesta dei propri atleti e intervenire per modificare (possibilmente in meglio) la propria compagine.

LAMPIONI DEL MONDO!

La gestione della partita è ottima: si ha sempre sotto controllo ogni giocatore, la cui performance appare in tutta la sua evidenza. Cambi in corsa sono pertanto possibili, ciò che rende davvero completa e coinvolgente la esperienza di allenatore. La versione non definitiva non consentiva l'importante funzione di salvataggio, ma è assolutamente ovvio e scontato che tale operazione sarà disponibile; non potrebbe essere altrimenti dal momento che è possibile intraprendere una carriera di allenatore e che questa può durare fino a 50 anni! Viva la longevità!!



Non manca neppure la Domenica Sportiva! Quando diciamo che si tratta di un gioco completo, intendiamo anche questo!! Comunque, tra i tanti compiti che vi aspettano, non c'è quello di improvvisarvi presentatori. Non vi dispiacerà poi tanto, visto che non c'è la Weber...

ELECTRONIC ARTS, ANCORA LEI...

"Mamma" EA sta preparando un gioco manageriale; similmente a quanto fatto da Gremlin, che per il suo Premier Manager ha usato la grafica (raffigurante la parte giocata) del suo Actua Soccer, il manageriale della softhouse statunitense utilizzerà il motore grafico già ben noto di FIFA. Si chiamerà FA Premier League Football Manager 2000 e, data la lunghezza del titolo, avrà una confezione speciale... Bestialità a parte, FAPLFM2000 (è lungo pure l'acronimo!) ha un aspetto accattivante ma sembra più semplice e povero del qui presentato LMA Manager; presenta squadre della Premier League e delle altre tre divisioni inglesi, offre diverse opportunità ma da quel poco che abbiamo potuto vedere non sembra né ricco né particolarmente interessante.

I CONCORRENTI

Anticipo quello che sarà uno studio più approfondito in sede di recensione, indicando sommariamente i giochi manageriali che sono usciti fino ad ora:
- **Player Manager: il primo triste lavoro Anco, ha una forte impronta arcade (ma la parte giocata è comunque pessima) e scarsi componenti strategici**
- **Premier Manager: un look accattivante non riesce a coprire la pochezza della sostanza, la povertà di opzioni e lo scarso controllo sugli esiti dei match**
- **Premier Manager 99: la situazione rispetto alla versione precedente non migliora**
- **FA Manager: con un impianto di gioco molto manageriale e poco allenatore, è un onesto strategico ma nulla più**
- **Player Manager 98/99: Anco ci riprova; non studia chissà quale interfaccia grafica (il look infatti è indecoroso) e il caos regna sovrano fra i vari menu. Ma se vi abituate, potete godere di un gioco profondo e gratificante.**

Casa: **989 Studios**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-4**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni**

Cool Boarders 4

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

A onor del vero, dobbiamo dire che due dei difetti maggiori di **Cool Boarders 3** sono rimasti: l'eccessiva semplicità e la mancanza di una colonna sonora adeguata. Irrimediabilmente, dopo le prime due partite, si apprendono alla perfezione il metodo di controllo e il sistema di salto; se da un lato questo è un grande vantaggio perché permette a tutti di avvicinarsi a questo gioco, dall'altro ne mina la longevità. La colonna sonora ha fatto un piccolissimo passo avanti; niente di straordinario, intendiamoci, ma è pur sempre qualcosa.



La grafica, soprattutto degli ambienti, è veramente realistica.



Nella scelta dei personaggi, solo prof da leggenda.

DALLA REALTÀ ALLA FICTION PSX

Come ben sapete, questo tipo di giochi è strettamente correlato con il suo corrispettivo reale che, nel caso di skateboard e snowboard, si basa su un'iconografia ben precisa a base di musica punk-hardcore-ska. Ce lo hanno insegnato **X Games Pro Boarders**, **Big Air** e il recente **Tony Hawk Skateboarding**, come si fa una colonna sonora! Per tradizione, **Cool Boarders** non ha mai avuto i diritti di brani originali: questa volta è stato deciso che uno ci poteva anche stare. Sono stati scelti gli **Outer Circle** con la loro **'Dirty Hands'** per commentare l'introduzione del gioco a base dei soliti spettacolari filmati. Per il resto, però, durante tutte le gare potrete sentire il solito riff sintetizzato che si ripropone ogni due per tre. Questo è abbastanza disdicevole non tanto di per sé, quanto se paragonato a tutti gli altri giochi simili. Che poi io mi domando una cosa (e qui esulo per un momento dal gioco): se i **989 Studios** sono distribuiti da Sony, avranno pure un qualche vantaggio nel caso volessero acquistare dei diritti musicali. Se non sbaglio, esiste anche una piccola etichetta discografica chiamata Sony Music... La Radical Entertainment, ai tempi dello sviluppo di **X Games**, era anch'essa distribuita da Sony e aveva tracce originali! Ma torniamo al gioco. Abbiamo appurato che musica e difficoltà sono i punti deboli; vediamo invece perché questo quarto capitolo dovrebbe essere superiore agli altri.

C'È LA FRESCA!!

Ebbene sì, miei cari: se **MTV Snowboarding** (presto sulle nostre pagine) ha azzeccato proponendo il fuoripista completo, definitivo, inquadrando perfettamente lo spirito degli snowboarder più radicali, **Cool Boarders 4** ha imbroccato l'altro aspetto tanto caro ai surfisti della neve: POWDER! Polvere, **neve fresca**: comunque la vogliate chiamare, rimane il fatto che è la prima cosa, in ordine di importanza, che interessa un vero snowboarder. La tavola nasce come mezzo di galleggiamento sulla neve fresca, laddove gli sci affonderebbero irrimediabilmente; questo concetto è stato poi estremizzato, e oggi gli snowboarder di tutto il mondo la bramano come fosse oro, visto che non c'è nulla di più bello che lasciare una profonda traccia su un'immacolata distesa bianca. Appurata l'importanza che ha questo elemento naturale per gli snowboarder e visto che nessuno mai fino a oggi aveva pensato di includerlo nelle sue simulazioni, risulta facile capire come questo gioco prenda punti man mano che lo si esplora.

TORNA LA LEGGENDA!

A riprova di questo, è con grandissima gioia che vi comunico quanto segue: è tornato il **Trickmaster**! Sapete cos'è? È quella modalità di gioco dove siete all'inizio di una lunghissima discesa, dritta come un fuso e disseminata di piccoli salti disposti regolarmente uno dopo l'altro. Appena partiti, cominceranno a comparire dei **nomi** e delle sequenze di **pulsanti** da schiacciare: i nomi sono quelli dei trick e la sequenza è quella da eseguire per performare il trick stesso. A ogni salto dovrete compiere l'**acrobazia** richiesta: si parte dalla più semplice, uno o due pulsanti, per arrivare fino a gigantesche combo da sei/otto tasti. Questa modalità ha un duplice scopo: il primo è quello di insegnarvi il nome dei trick, il secondo è quello di cementarvi bene in testa le sequenze necessarie per eseguirli; vi garantisco che, giocando col Trickmaster, diverrete ben presto esperti di snowboard! Dicevo che è TORNATO il Trickmaster perché è una modalità di gioco che c'era in **Cool Boarders 2** e venne in seguito abbandonata quando la UEP cedette i diritti ai 989 Studios. Tante devono essere state le pressioni, che hanno deciso di inserire nuovamente questa feature.

SI FANNO NOMI GROSSI

Cool Boarders 4 ha il pregio di essere il gioco di snowboard con più riders reali tra tutti quelli in commercio: ce ne sono **sedici**, ognuno con le sue tavole. Volete qualche nome? **Jim Rippey**, **J.P. Walker**, **Michelle Taggart**, **Noah Salasnek**, **Chris Engelsman**, **Jason Brown**, **Chad Otterstrom**, **Jennie Waara**, **Andrew Crawford**, **Tricia Byrnes**, **Ross Powers**, **Natasza Zurek**, **Brian Savard**, **Darren Cingel**, **Jimmy Halopoff** e il fenomeno tredicenne **Shaun White**. Le tavole? **Burton**, **Forum**, **K2**, **MLY**, **M3**, **Salomon**, **Ride**, **Morrow** e **Santa Cruz**. Ci sono **trenta** nuovi percorsi suddivisi in cinque montagne sparse per il mondo. C'è un'interessantissima opzione di customizzazione che vi consente di creare dal nulla il vostro rider personalizzato stabilendone stazza, altezza e abbigliamento; per la tavola, potrete crearne una tutta vostra modificandone il colore e i disegni. Oltre ai Pro elencati prima e ai personaggi che potete creare, sarete felici di sapere che sono tornati gli eroi di CB3: **Fast Eddie**, il rider col casco; **Marrs**, il rastamanno surfatore; **Sasha**, la peperina ombelico-al-vento e tutti gli altri che vi hanno tenuto compagnia l'anno scorso. La preview che ho in mano è in grado di rassicurare tutti i fan della serie Cool Boarders, anche gli scettici che hanno affondato irrimediabilmente il terzo episodio e rimangono fedeli al periodo UEP System (**Cool Boarders 1** e **2**). A presto per una recensione completa!



Finalmente torna il trickmaster!



In gara vi verrà visualizzato il vostro punteggio e il tipo di trick.

Potenzialità
85

Uscita prevista
Febbraio 2000

Assomiglia a:
- Cool Boarders 2 e 3

Ha qualcosa in più di:
- Cool Boarder 1, 2 e 3, X Games Pro Boarders, Big Air, Trick'n'Snowboarding (la neve fresca)

Ha qualcosa in meno di:
- MTV Snowboarding (il fuoripista)

HARDWARE: COSA C'E' SOTTO L'ALBERO

MEMORY CARD 72 MB



Le memory card mi terrorizzano. Non posso credere che mesi di fatiche, insulti, urla, grida, mazzate sui denti e notti insonni possano essere tutti concentrati in pochi centimetri quadrati di plastica. Non è tanto la fiducia che mi manca; è più incredulità che altro. Figuriamoci quando vengo poi a scoprire che esistono mostri come questi! Settantadue mega di memory card significa l'equivalente di altrettante schede normali da quindici blocchi, il che, se non vi va di fare i conti, significa MILLE E OTTANTA BLOCCHI! Sapete quanti sono?! Tanti. Troppi, forse. Ma lasciamo le considerazioni tecniche alla fine. All'occhio risulta piacevole, di una forma vagamente futuristica con tanto di display luminoso che fa tanto 'console di comando di un X Wing'; presenta anche un piccolo interruttore la cui funzione verrà spiegata in seguito. Inserendola, ci si accorge subito che bisogna spingere con un po' più di vigore del solito, fino a sentire uno scatto, segno che la memory card è completamente inserita. Lo dico a beneficio di chi, come a Villa Bojungles, ha la manina un po' leggera e quando va a caricare i dati sveglia mezza casa con un urlo agghiacciante tipo: "AAAHH!! Dove @#?**!! sono i miei salvataggi di Tony Hawk!?". Una volta inserita correttamente, sul display della card cominciano a comparire lettere e numeri manco fosse un tabellone dell'aeroporto; ora, se avete salvato dei dati in precedenza, potrete osservarli normalmente nella schermata apposita. Tenendo premuto Select, sul display della memory card comparirà il numero corrispondente alla pagina nella quale vi trovate. Se premete L1, questo numero scorrerà in avanti, passando alle altre pagine. Che saranno vuote: AAAHH!! Dove sono i dati salvati? Tranquilli: se premete R1 e tornate alla prima pagina (controllate sul display), i dati non compariranno. Cosa?! Non compariranno prima di una ventina di secondi, intendevo; infatti, tanto è il tempo che ci vuole per accedere alle pagine in memoria. La memory card può lavorare sia in modo d'uso compresso (alta velocità), che in modo d'uso non compresso (bassa velocità). "Alcuni giochi, di recente programmazione, comprimono i dati prima di trasmetterli alla scheda di memoria; questa procedura può causare alcuni conflitti con altre schede di memoria che lavorano in modo compresso fisso. Tuttavia, l'interruttore su questa scheda consente di cambiare i modi d'uso evitando conflitti nel salvataggio dei giochi. Tutti i dati sulla scheda di memoria devono essere salvati in un solo modo (alta o bassa velocità). Il salvataggio nei due modi differenti potrebbe causare ambiguità o la perdita dei dati." Questo è quanto sta scritto nel manuale di istruzioni della memory card della Airlabs; personalmente lo trovo incomprensibile, visto che non ho trovato differenze salvando nei due modi. Comunque, per sicurezza, tenete sempre l'interruttore nella stessa posizione e fatevi un backup dei dati più importanti su un'altra card: cosa che dovreste fare SEMPRE E COMUNQUE ed è indipendente dalla qualità di questa scheda specifica. La Airlabs non si dichiara responsabile per la perdita dei dati di giochi non originali, quindi state all'occhio. E veniamo al rapporto qualità/prezzo: non cercherò di ingannarvi dandovi dei numeri tirati a caso o sulla base di sterili schede informative. Sappiate che questa memory card costa novantamila lire; una normale ne costa venticinque/trenta. Questa memory card è l'equivalente di settantadue memory card normali, il che significa che avete in mano qualcosa come due milioni e centosessantamila lire di memory card. Rispetto al prezzo, il rapporto è piuttosto buono, direi... Per la qualità... Cosa devo dire? In un mese che la uso, ho sempre caricato e scaricato i dati tranquillamente (tranne che per quell'increscioso episodio dell'inserimento); ovviamente non ci ho camminato sopra con la macchina, non l'ho immersa in acqua né in olio bollente, non l'ho scaldata con l'accendino e non l'ho passata al tritarifiuti. Cosa ne deduco? Che nell'arco di un mese non ho perso dati, ma il parametro temporale è indefinito; visto che è anche necessario per risolvere l'equazione qualità/prezzo, tale operazione rimane irrisolta. Essendo noi da sempre improntati a un ottimismo cosmico, siamo quindi portati a pensare che la card abbia durata praticamente eterna (sempre ammesso che a capodanno l'Apocalisse non ci spazzi via tutti!). A questo punto, dato il risparmio di lire due milioni centosettantamila, l'equazione tende a infinito, incoronando questo oggetto come il migliore della sua specie. Una sola domanda: ma a chi possono servire mille e ottanta blocchi memoria? Certo, ci potete salvare tantissime partite di Diablo, Populous: The Beginning, Final Fantasy, Constructor, Sim City; ma per quanti giochi possiate avere, dubito che potreste iniziare dieci partite diverse di ognuno di questi giochi! Ai miei poster di Spawn, l'ardua sentenza.

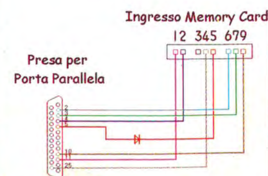


Casa: Airlabs **Distributore:** Zye Technology **Prezzo:** 90.000 lire c.a. **Rapporto qualità/prezzo:** N/A

DIRECTOR'S CUT: LO SCHEMA MANCANTE



Non è proprio un director's cut; direi che è graphic's cut, visto che in fase di impaginazione del numero precedente si è 'smaterializzata' una fotografia chiave nello sviluppo del sistema Dex Drive. Nell'articolo si faceva riferimento ad alcune connessioni con una porta PC, connessioni di cui però non trovavate riscontro visivo. Ecco che vi poniamo rimedio, scusandoci per l'inconveniente. Con i lettori e la ditta in questione.

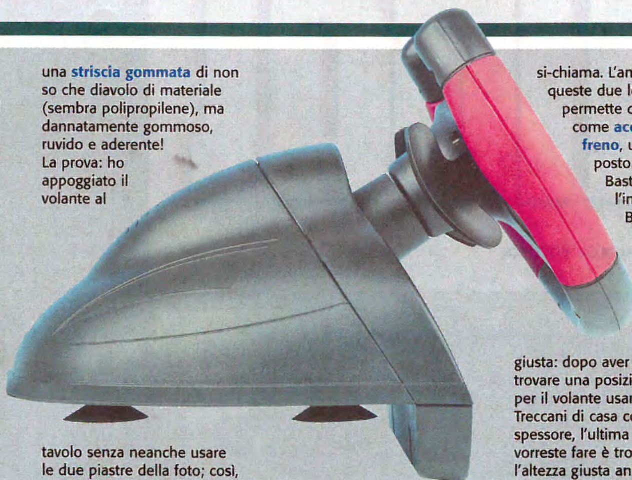


Questo mese due prove molto diverse tra loro. La prima riguarda una potentissima memory card da 1080 blocchi (!!) che dovrebbe eliminare per sempre le paure di 'delete' e l'ingombro casalingo. La seconda, invece, ha come protagonista un volantino piccolo piccolo, ideale per le corse in pista.

VOLANTE F1 MICRO



Bello bello bello! Già, proprio così: un bel volantino piccolo, leggero ma robusto, senza pedali (e lo intendo come pregio), estremamente cool nel design e nei colori, ma soprattutto PRATICO! Il dio dei volanti deve avermi sentito quando, nei mesi passati, mi sgolavo alla ricerca di un piccolo device di guida che risolvesse: A) la mia idiosincrasia per i volanti; B) l'idiosincrasia di mia madre per la mia camera; e C) i problemi di razionalizzazione dello spazio della redazione di Villa Bojungles. Come potete vedere dalle immagini, quella di profilo in particolare, la piastra sulla quale è montato il sistema di guida presenta uno **svaso**. Sotto lo svaso ci sono delle **ventose**. A cosa serve lo svaso? Quando montate un volante, presumibilmente a un tavolo o a una superficie piana, vi ci dovrete mettere di fronte e dovrete in qualche modo sistemare le gambe. Va da sé che il bordo di un tavolo è l'opzione più logica: quindi, perché non creare uno svaso che offra resistenza contro il tavolo (in aggiunta alle ventose) quando si impugna il volante? Logico, direte voi; ma ancora nessuno lo aveva fatto. Se pensavate che il massimo del plug & play fosse questo, cioè inserire la presa nel controller, leccare con abbondante bava le ventose sotto il volante e fissarlo al tavolo, beh allora vi sbagliavate. L'**F1 Micro** può dare di più: lo vedete come è appoggiato alle due lastre e al tavolo senza che le ventose tocchino? Vi direte: "Ma così scivola!". Errato! Sotto i due profili poggianti è incollata una **striscia gommata** di non so che diavolo di materiale (sembra polipropilene), ma dannatamente gommoso, ruvido e aderente! La prova: ho appoggiato il volante al



tavolo senza neanche usare le due piastre della foto; così, appena tirato fuori dalla scatola, preso e appoggiato. In piedi, ho spinto sul volante per vedere se scivolava via: indovinate? Non un millimetro. E sì che spingevo!

Dopo questa prova di forza dell'uomo contro la macchina, verifico la quantità di sterzo: **250°**. Buono, ottimo direi. Connetto la presa e impugno il volante: la **ruota dello sterzo** è piuttosto piccola, circa ventidue centimetri; l'arcata superiore manca, rendendo il look del volante più simile a una cloche. I due **archi laterali**, quelli che vanno idealmente da ore sette a ore dieci e da ore cinque a ore due, sono ricoperti da una gomma rossa che sul nero fa tanto fico (questo a prescindere dalla fede calcistica). Sulle razze dello sterzo e al centro, si trovano i **pulsanti**, punto debole del device. Infatti sono troppo piccoli! Mezzo centimetro di larghezza per i tasti della croce direzionale e qualche millimetro in più per i Quattro Tasti dell'Apocalisse. Per le dita di una persona adulta risultano veramente inadeguati anche se, a dire la verità, non servono molto se guidate usando le due leve analogiche retrostanti. Infatti, dietro la ruota dello sterzo si trovano **due leve analogiche** posizionate dove di solito ci sono le leve per il cambio flip-o-matic o come-diavolo-si-chiama. L'ampia corsa di queste due leve permette di settarle come **acceleratore** e **freno**, usandole al posto dei pedali. Basta con l'intrico di fili! Basta con la ricerca dell'altezza giusta: dopo aver dannato a trovare una posizione adatta per il volante usando tutta la Treccani di casa come spessore, l'ultima cosa che vorreste fare è trovare l'altezza giusta anche per i pedali. Che poi sono sempre così piccoli... OK, io ho il 45, ma sono proprio minuscoli! E sempre troppo attaccati: la posizione delle gambe è innaturale e scomoda.
Con l'F1 Micro il problema è risolto: tarate analogicamente (con i giochi che lo consentono) le due leve e avrete un ottimo controllo di tutte le funzioni senza staccare mai le mani dal volante. Se usate il cambio automatico, vi sentirete da re, anzi meglio, da sindaci; se lo usate manuale, la dimensione dei tasti potrebbe farvi sentire gerarchicamente un po' più in basso... Il look del volante è completato dalla colorazione argentea dei pulsanti e dalla presenza di una serie di piccoli **led luminosi** che si accendono uno dopo l'altro, tipo contagiri di Supercar: e chi vi ammazza più?? Considerati tutti questi fattori, presa visione del prezzo più che ragionevole (costa meno di un gioco, e se lo usate con **GT** potreste scoprire nuovi orizzonti), constatando che i tasti sono troppo piccoli per giocarci a **Wip3out**, direi che siamo sotto Natale. Traspare la sottigliezza della mia pungente ironia?



Casa: Airlabs | **Distributore:** Zye Technology | **Prezzo:** 89.900 lire | **Rapporto qualità/prezzo:** 8

PLANET Cheat

A cura di Andrea Nicosia

MONSTER RANCHER 2

Ottenere la Fenice (Phoenix): per ottenere una Fenice, dovete unirvi al Dottor Talico nella sua avventura al Vulcano. Sulla strada incontrerete un primo edificio da esplorare. Esploratelo, e il leggendario mostro Fenice uscirà dal



Vulcano. Esploratelo nuovamente e troverete la Piuma Infuocata (Fire Feather). Combinatela con due mostri qualsiasi e otterrete la Fenice al 100%. Questo mostro è forte in tutte le aree.

Ottenere Gali's, Hengers, Worms, & Plants: per sbloccare Gali's, Hengers, Worms e Plants dovrete partecipare al torneo Fimba Vs. Ima. Per combattere dovrete vincere il torneo eliminatorio Grade-D della quarta settimana di luglio (July 4th week). Questo torneo è disponibile solo ogni tre o quattro anni. Dopo essere stati scelti come Rappresentante dell'Ima, dovrete





combattere nell'incontro 5 contro 5 della quarta settimana di agosto (August 4th week). Vincete, e i nuovi mostri saranno disponibili.

Mostri rari da CD: in alcuni CD sono nascosti alcuni mostri rari:

Dice Color Pandora: CD di Devil Dice.

Gaboo Soldier Gaboo: CD di Metal Gear Solid.

Sueki Suezo Suezo: CD di Monster Rancher.

Mocchini Mocchi: CD di Deception

Time Noise Naga: CD di Kagero Deception 2

Galaky Monol: CD della colonna sonora di Guerre Stellari: Episodio 1 - La Minaccia Fantasma, sk 61816.

CRASH TEAM RACING



Astronave di Nitros Oxide: per accedere all'Astronave di Nitros Oxide dovete possedere le quattro Boss Key.

Arene Extra: per sbloccare una nuova area di gioco per la modalità Battle dovrete vincere le Cup Races in modalità Arcade a un preciso livello di difficoltà:

Basement Level - Hard

Parking Lot - Easy

The North Bowl - Medium

Correre con il Finto Crash: per usare l'alter ego di Crash dovrete vincere la Purple Gem Cup in modalità Adventure (per sbloccare la Purple Gem Cup dovete ottenere cinque gettoni CTR gialli).

Correre con Komodo Joe: per correre con Komodo Joe dovrete vincere la Blue Gem Cup in modalità Adventure (per accedere alla Blue Gem Cup dovete ottenere cinque gettoni CTR blu).

Correre con Papu Papu: per utilizzare il grasso sacerdote Maya dovrete vincere la Green Gem Cup in modalità Adventure (per sbloccare la Green Gem Cup vi servono cinque gettoni CTR verdi).

Correre con Pinstripe: potrete selezionare il gangster armato di mitragliatore dopo aver vinto la Yellow Gem Cup in modalità Adventure (sbloccatela raccogliendo cinque gettoni CTR gialli).

Correre con Ripper Roo: Ripper Roo sarà disponibile dopo aver vinto la Red Gem Cup in modalità Adventure (come al solito, per sbloccarla raccogliete cinque gettoni CTR rossi).

HOT WHEELS TURBO RACING

Auto segrete: per sbloccare le auto segrete dovrete inserire questi codici prima della gare, nell'area di selezione dell'auto dove vi viene chiesto di registrarvi. Tutte le lettere devono essere in maiuscolo.



Auto per il giocatore 1:

Sol-Aire CX4:	or8b4ork8r 3f89jr33LH
Formula 5000:	4wdg84wpds 7k7xnw77QM
Hotwheels 500:	.yLkMffovnp dQBMToddw8
Slide out:	om46domf4f _9lndm_ _cc
Super van:	.op482oph6b 1cpQgp11Jf

Auto per il giocatore 2:

Stage Fright:	.o_jLdo_TJT cp6o9_ccvr
Sol-Aire CX4:	.or8b4ork8r 3f89Jr33LH
Slide Out:	.owdg8owpdJ 7KHXnw77QM

DIABLO



Aumento rapido degli attributi: se non avete un attributo abbastanza alto per poter usare un'arma, elmetto o armatura, indossate un anello o un amuleto che vi aumenti l'attributo che vi serve. Applicate l'anello o l'amuleto, equipaggiate l'oggetto che vi serve e toglietevi l'anello. Questo trucco funziona solo se l'oggetto che volete usare vi dà dei punti per l'attributo che volete aumentare.

Soldi facili: avete bisogno di soldi ed equipaggiamento e vi servono in fretta? Nessun problema, a patto che abbiate due controller. Iniziate una partita a due e caricate due personaggi, oppure caricatene uno e createne un altro nuovo. Trasferite tutto l'oro e l'equipaggiamento a uno dei due personaggi, salvate quel personaggio e fate partire un'altra partita. Ripetete il trucco fino a quando non siete soddisfatti. Vendete tutto l'equipaggiamento e accumulate oro. Ripetete ad libitum.

Personaggi extra: prima di tutto dovrete massimizzare tutti i sei personaggi del gioco e salvare i dati sulla stessa Memory Card. Iniziate una nuova partita, andate nel menu "One Player", scegliete l'opzione per caricare un personaggio e selezionate la Memory Card con i personaggi massimizzati. Tornate al menu "One Player" dell'opzione Nuova Partita, spostate il cursore su "Load Character" e tenete premuto il D-Pad a destra o sinistra fino a quando non vedete scorrere l'immagine in alto e apparire un nuovo personaggio. Massimizzate anche questo personaggio e ripetete il procedimento per ottenere versioni differenti dei personaggi presenti nella città in cui cominciate il gioco.

Trucco della Duplicazione Fantasma: questo trucco funziona solo con gli oggetti che potete piazzare nella vostra cintura (pozioni e pergamene), ma l'oggetto duplicato esisterà solo nel vostro inventario. Mettete l'oggetto che intendete duplicare nella cintura e procuratevi nove oggetti che potete lasciare. Trovate una locazione con uno spazio di almeno 4x4 e mettetevi al centro di questa. Scaricate nove oggetti dal vostro inventario in modo da creare un quadrato di otto oggetti intorno a voi e il nono al centro del quadrato, con voi sopra. Tornate alla schermata dell'inventario e rimpiazzate uno degli oggetti nella vostra cintura con l'oggetto che volete duplicare. Fatto questo,

evidenziate l'oggetto nella vostra cintura che volete duplicare, premete **Croce** e poi **Triangolo**. Tornerete alla schermata del gioco e vedrete un duplicato dell'oggetto che avete evidenziato nella schermata dell'inventario a terra, all'esterno del quadrato di oggetti. Ripetete il processo fino a quando non siete soddisfatti. Gli oggetti creati con questo sistema funzioneranno come gli originali, potrete venderli senza problemi ma, se provate a lasciarli a terra, svaniranno! In più, se provate a salvare il gioco quando avete degli oggetti fantasma nell'inventario, potreste avare un messaggio di errore e potreste addirittura perdere i salvataggi precedenti, per cui stateve accuorti. Il sistema migliore per usare questo trucco è di duplicare degli oggetti e poi usarli immediatamente.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Se ancora non avete avuto modo di vedere il primo Street Fighter poligonale, ora che è uscito in versione Platinum potreste decidere di togliervi la curiosità. Ecco qualche codice per rendere l'esperienza più interessante.



Personaggi segreti: evidenziate il Practice Mode nel menu principale. Premete Select, Su, Destra, Giù, Destra, Select. Sentirete il messaggio "Here comes a new challenger!". Ora dovreste poter scegliere Evil Ryu, la Ragazza Giapponese e i tizi Alpha e Beta.

Costumi alternativi: quando scegliete il personaggio, premete R2 al posto di Croce. Non solo avrete un costume alternativo, ma farete anche più male al vostro avversario.

Opzioni Plus: dopo aver sconfitto Gouki nel decimo stage, apparirà una nuova opzione, l'Opzione Plus. Questa contiene due sotto opzioni:

1. Enemy: potete cambiare lo status dell'avversario da Alpha a Plus.
2. Tips: vari consigli e suggerimenti sul gioco.



Super Akum: iniziate una partita dopo aver ottenuto tutti i personaggi segreti. Andate allo schermo di selezione del personaggio ed evidenziate Akuma tenendo premuti R1 e L1. Premete Su, Giù, Su, Giù, Cerchio e Croce. All'inizio dello scontro Akuma avrà un costume dorato e i suoi pugni sprizzeranno fiamme. Potrà anche far fuori un avversario con un colpo solo, usando le mosse Air Fireball, Ground Fireball o Spinning Air Kick.



Sotto-gioco bonus: addestramento con i barili. Evidenziate Practice e premete Select, Su, Su, Destra, Su, Destra, Su, Select. Sentirete un messaggio che dice: "Here comes a new game mode!" Per poterlo giocare, entrate nella modalità Practice e selezionate Barrel Game.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Per attivare un codice, tenete premuti L1 e R1 e inserite il codice. Se avete fatto tutto bene sentirete un grido.

Aerial Reaver: Croce, Destra, Su (2 volte), Triangolo, Sinistra (2 volte), Destra, Su.



Schiacciare: Giù, Su, Destra (2 volte), Cerchio, Su (2 volte), Giù.



Colpi di Forza Telecinetica: Giù, Su, Destra, Su, Giù, Sinistra, Cerchio, Destra, Giù.

Kain Reaver: Croce, Cerchio, Destra, Triangolo, Sinistra (2 volte), Destra, Su.

Passare attraverso i Cancelli: Giù, Cerchio (2 volte), Sinistra, Destra, Su, Triangolo, Su.

Scalare le pareti: Triangolo, Giù, L2, Destra, Su, Giù.

Soul Reaver: Giù, Triangolo, L2, Destra (2 volte), Giù (2 volte), Sinistra, Triangolo, Giù, Destra.

Tutte le abilità: Su (2 volte), Giù, Destra (2 volte), Sinistra, Cerchio, Destra, Sinistra, Giù.

Glifo di Fuoco: Triangolo, Destra, Giù, Cerchio, Su.

Glifo di Forza: Sinistra, Destra, Cerchio, Sinistra, Destra, Sinistra.

Glifo di Passaggio: Su (2 volte), Giù, Destra (2 volte), Sinistra, Cerchio, Destra, Sinistra, Giù.

Glifo di Pietra: Giù, Cerchio, Su, Sinistra, giù, Destra (2 volte).

Glifo del Suono: Destra (2 volte), Giù, Cerchio, Su (2 volte), Giù.

Glifo del Sole: Sinistra, Cerchio, Sinistra, Destra (2 volte), Su (2 volte), Sinistra.

Glifo dell'Acqua: Giù, Cerchio, Su, Giù, Destra.

Aumento Salute (1 livello): Destra, Croce, Sinistra, Triangolo, Su, Giù.

Aumento Salute (massimo): Destra, Cerchio, Giù, Su, Giù, Su.

Invincibilità: Su (3 volte), Destra, Triangolo, Quadrato, Destra.

Ricaricare la Salute: Giù, Cerchio, Su, Sinistra, Su, Sinistra.

Danneggiare Raziel: Sinistra, Cerchio, Su (2 volte), Giù.

Aumento Magia (massimo): Triangolo, Destra, Giù, Destra, Su, Triangolo, Sinistra.

Ricarica Magia: Destra (2 volte), Sinistra, Trianglolo, Destra, Giù.

G-POLICE 2

Tutti i filmati, suoni, bonus, missioni ecc: inserite UTOPIA come password.

Munizioni infinite: premete L1 + L2 + R1 + R2 + Cerchio alla schermata delle armi.

Tutte le missioni extra: inserite Slater come password.



SMALL SOLDIERS



Tutte le armi: Triangolo, Triangolo, Cerchio, Cerchio, Cerchio, Croce, Quadrato, Croce.

Invincibilità: Cerchio, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Cerchio, Croce, Quadrato, Croce.

Livello 1: Croce, Croce, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Croce, Cerchio, Croce.



Livello 2: Quadrato, Croce, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Croce.

Livello 3: Cerchio, Croce, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Croce.

Livello 4: Triangolo, Croce, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Cerchio, Croce.

Livello 5: Croce, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Croce, Triangolo, Croce.

Livello 6: Quadrato, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Croce.

Livello 7: Cerchio, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Triangolo, Croce.

Livello 8: Triangolo, Quadrato, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Triangolo, Croce.

Livello 9: Croce, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Croce, Croce, Quadrato.

Livello 10: Quadrato, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Croce, Quadrato.

Livello 11: Cerchio, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Croce, Quadrato.

Livello 12: Triangolo, Cerchio, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Croce, Quadrato.

Livello 13: Croce, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Croce, Quadrato, Quadrato.

Livello 14: Quadrato, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Quadrato, Quadrato.

RC STUNT COPTER

Unlock Training: Giù, Su, Sinistra, Destra, Triangolo, Croce, Quadrato, Cerchio.

Unlock Levels: Giù, Su, Destra, Sinistra, Triangolo, Croce, Quadrato, Cerchio.

Unlock Movie: Su, Giù, Sinistra, Sinistra, Croce, Quadrato, Cerchio, Triangolo.

Long Name: Su, Giù, Sinistra, Destra, Triangolo, Croce, Quadrato, Cerchio.

Mega Points: L2, R2, L1, R1, Triangolo, Cerchio, Croce, Quadrato.



DI ANDREA NICOSIA

Final Fantasy VIII

PRIMA PARTE

Siete pronti a prendere le parti di uno dei tantissimi personaggi e ad affrontare il Gioco di Ruolo definitivo? Armatevi di tanta pazienza e seguiteci nel mondo fantastico di Final Fantasy VIII: e si tratta solo della prima parte!!

In alcuni punti del gioco vi verrà chiesto di effettuare delle scelte. Le opzioni migliori sono indicate con un asterisco (*). Alcune parti vengono indicate come 'eventi marginali'. Sono episodi opzionali: completarli o meno non incide sull'avanzamento del gioco, ma sono comunque un'opportunità per ottenere qualche artefatto o consigli sul miglioramento delle armi.

1. SEED

GARDEN BALAMB

Il gioco comincia con un FMV di **Squall** e **Seifer** che si confrontano durante un combattimento di addestramento. Anche se è solo un test, Squall viene sfregiato, venendo colpito duramente sul viso.

Squall si risveglia nell'infermeria: qui il Dott. Kadowaki gli chiede se si sente bene:
- Credo di sì. *
- Mi fa male la testa.

Date un nome a Squall e proseguite il gioco. Kadowaki va a informare **Quistis** delle condizioni di Squall. Dopo un breve FMV che mostra il suo arrivo, studente e insegnante si avviano verso la classe. Quistis dice che gli esami di ammissione per la SeeD sono fissati per oggi.
Dopo la lezione Quistis ricorda a Squall che deve ancora andare alle **Caverne di Fuoco**. Prima di partire, date un'occhiata al **pannello studi** del banco di Squall. Troverete queste opzioni:
1) Tutorial
2) Primi rudimenti
3) Notizie su Garden
4) Messaggio da Garden
5) Piazza di Garden
6) Comitato per il Festival della Scuola (ancora non selezionabile)

Fareste meglio a leggerveli tutti.
Scegliendo **Tutorial**, poi, riceverete due Guardian Force: **Shiva** e **Quezacotl**.
La GF Quezacotl ha due abilità uniche: l'abilità comando **Carta** e l'abilità menu **Mod. Carta**. Assicuratevi di impararle bene e ricordate che il comando Carta ha maggiori probabilità di successo contro un nemico indebolito. Quezacotl ha anche l'abilità di menu **Manipolazione Magica Media**, che vi permette di ottenere incantesimi di rango medio, come **Cura** e **Bufera** relativamente presto nel corso del gioco. Se pensate di potervi permettere di vivere con un Quezacotl debole, imparate prima **Aumento** e poi **Mod. Carta**. Queste abilità vi saranno molto utili se avete intenzione di collezionare tutti gli oggetti di valore del gioco. Dopo aver selezionato tutte le opzioni del pannello, lasciate l'aula. Mentre vi allontanate incontrerete **Selphie**, la studentessa appena arrivata da Garden Trabia:
- Stai bene? *
- ....

Squall le dice che ha perso la lezione; allora Selphie gli chiede di accompagnarla a fare un giro di Garden Balamb:
- Certo. *
- Non ho tempo.

Dirigetevi verso l'**ascensore**, ma prima di prenderlo parlate con il tipo che si trova lì vicino: darà a Squall il suo primo set di carte e gli dice di utilizzare **Quadrato** per iniziare una partita con le carte. Portate Selphie alla **Mappa di Garden**, la grande bacheca che si trova nel lato sud del primo piano. Esplorate liberamente la struttura: potete dormire e salvare nel **Dormitorio**, incontrare Seifer e gli altri (**Raijin**, **Fuujin**) alla **Mensa**. Potete parlare con la responsabile della mensa per avere qualche informazione su suo figlio. Potete giocare a carte con il Dottor Kadowaki o trovare qualcosa di ghiotto in **Biblioteca**: un Punto Assorbimento di **Esuna** e il primo volume di **Fan dell'Occulto**. Lo trovate sul secondo scaffale da sinistra sullo sfondo. Può capitare che uno studente vi blocchi il passaggio, uscite e rientrate nella biblioteca per risolvere il problema. Per adesso potete evitare il **Centro Addestramento**. Quando sarete soddisfatti con le vostre esplorazioni, andate al cancello principale. Qui **Quistis** si unirà a voi, partendo dal livello **8** e senza incantesimi.

REGIONE DI BALAMB

Collegate le GF e cercate di non scappare da nessuna battaglia in questo livello. Quistis condurrà Squall alle **Caverne di Fuoco**, a est di Garden, oltre la foresta. Se volete saltare i suoi consigli, premete **Triangolo**. Arrivati all'entrata della **caverna**, un professore di Garden chiederà a Squall se si sente pronto:
- Sì...
- Devo prepararmi ancora.

Potete scegliere la risposta che preferite.
Vi verrà chiesto quanto ci metterete a entrare, sconfiggere il Boss e tornare indietro. Scegliete **20 minuti**.





Compatibilità: **Dual Shock (manopola e vibrazioni)**

Assicuratevi di avere una buona scorta di incantesimi **Bufera** prima di entrare. Potete risucchiarli dagli **Occhi di Ghiaccio** (li trovate dalle parti delle cime settentrionali sulla mappa del mondo) o dai **Fastitocalon** (sulle coste di Balamb). Tenete presente che ogni Fastitocalon vi dà 3 P.A.: sono nemici eccellenti da affrontare per aumentare le abilità delle vostre GF a questo punto del gioco.

CAVERNE DI FUOCO

Entrate quando il livello di Squall è intorno all'**8**. Le **Caverne di Fuoco** non sono particolarmente difficili, ma dato che gli incontri casuali vi fanno perdere tempo vi conviene dirigervi direttamente verso il fondo e, magari, tornare in un secondo momento per guadagnare esperienza, assorbire incantesimi e guadagnare Carte. Ci sono solo due punti in cui incontrerete delle biforcazioni. Prendete la prima a **destra** per trovare un punto risucchio **Fuoco** e di nuovo a destra al secondo bivio per arrivare da **Ifrit**.

BOSS: Ifrit. Per batterlo evitate di usare incantesimi a base di fuoco. Bombardatelo con incantesimi **Shiva** e **Bufera** e ve ne libererete in fretta. Attenzione al suo attacco e non dimenticate di curare i personaggi in difficoltà. Guadagnerete Ifrit come nuova GF e dovrete tornare all'esterno.

Evento marginale: a volte, quando sconfiggete le Bombe, troverete **Frammenti di Bomba** o Carte. Prendeteli: vi serviranno in seguito per potenziare le armi. Quando avrete finito con le Caverne di Fuoco, tornate al Garden Balamb. Per inciso, ricordate che non potete incontrare nemici quando viaggiate su strade asfaltate.

GARDEN BALAMB

Al suo ritorno, Squall viene invitato a provare il test di ammissione alla SeeD. Se volete, potete girare per il Garden e, quando vi sentite pronti, tornate nella vostra stanza per indossare la divisa della scuola. Tornate alla mappa, e vedrete che siete stati assegnati a una squadra composta da voi, Seifer e Zell. Andate al **parcheggio**.

CITTÀ DI BALAMB

Ricordatevi che non potete incontrare nemici casuali quando viaggiate in auto. Fate un giro con l'**auto** per familiarizzarvi con i comandi e poi dirigetevi verso la **Città di Balamb**, a sud ovest. Non c'è molto che possiate fare ora, per cui se avete un po' di denaro a disposizione andate a sud, esplorate la città e comprate qualche pozione curativa, altrimenti imbarcatevi direttamente sulla **nave**.

A BORDO DELLA NAVE

Xu vi illustra gli obiettivi della missione: liberare la città di Dollet dall'assedio di **Galbadia**. La Squadra B (voi) dovrà controllare la zona attorno alla piazza centrale. Seifer ordina a Squall di controllare la situazione all'esterno:

- ...Okay. *
- No.

DOLLET

Nota: non parlate con i membri delle Squadre A e C, con l'eccezione di Selphie. Appena la nave tocca terra si aprono i portelloni e Seifer guida la vostra squadra sulla riva. Quistis vi ricorda di equipaggiare le vostre GF prima di procedere. Seifer e Zell si uniscono a voi, sono rispettivamente di livello **9** e **8**. Seifer vi indica due **guardie** e il vostro gruppo affronta la sua prima battaglia. Usate attacchi normali e avvaletevi della caratteristica di colpo critico della **Gunblade**. Superato il primo scontro, vi inoltrate nella città e incontrate altre due guardie. Giunti alla piazza centrale, Seifer ordina al gruppo di eliminare eventuali guardie ancora in giro. Dirigetevi vero la strada in alto a **destra** ed eseguite l'ordine. Fatto questo, aspettate finché Seifer non si spazientisce e decide di andare a controllare la situazione all'interno. Dopo una breve discussione con Zell, seguite Seifer. Dopo aver attraversato il **ponte**, il gruppo incontra alcuni soldati di Dollet feriti. Uno di questi viene trascinato da un mostro dietro alle rocce. Affrontate l'**Anacondaur** utilizzando incantesimi basati sul ghiaccio, come **Shiva**. Seguite il sentiero fino alla **torre di comunicazione**, affrontando i nemici che incontrate lungo la strada. Seifer, fin troppo ansioso di combattere, corre via per conto suo e viene sostituito da Selphie. Avrete la scelta tra saltare giù dal burrone e prendere una scorciatoia oppure fare il giro lungo, prendendo il sentiero alla vostra **destra**. Scegliete di fare il **giro lungo**. Al termine della strada vi riunite con Selphie, che si lamenta del fatto che non abbiate preso la scorciatoia. Zell fa notare che nessuno riuscirebbe a saltare da un'altezza come quella:

- Già, penso di sì.
- Davvero? *

Selphie si unisce al gruppo, è di ottavo livello. Dopo averla equipaggiata a dovere, procedete verso la torre di comunicazione.

Evento marginale: potete incontrare delle strane creature grigie con il ventre rosa che, una volta battute, lasciano delle **viti**. Raccoglietele: torneranno utili per migliorare le armi.

Una volta dentro, fatevi un giro per incontrare truppe nemiche. Fate uso di questa opportunità per curare i personaggi e per accumulare oggetti e incantesimi curativi. Sulla sinistra trovate un punto di risucchio per **Accecare**. Appena pronti, salvate e prendete l'**ascensore** per salire. Assisterete a un breve intermezzo tra **Biggs** e **Wedge** (riconoscete la citazione da "Guerre Stellari"?). Biggs sta cercando di riparare il trasmettitore, mentre Wedge fa commenti su un mostro nelle vicinanze. Biggs non lo ascolta e Wedge si allontana. Dopo questa scena arriva Squall e nella confusione Biggs attiva il satellite. Ritorna Wedge e inizia una battaglia. Prima di attaccare sul serio, assorbite tutti gli incantesimi che potete da questi due tizi, soprattutto l'incantesimo **Esuna** da Biggs. Quando sarete soddisfatti, cercate di eliminarli usando una **GF**. Sconfitti loro due, incontrerete un altro Boss, **Elvoret**. Risparmiatevi gli oggetti e incantesimi più forti per lui e cercate di arrivare alla fine dello scontro con Biggs e Wedge con un livello di Punti Ferita abbastanza alto.

BOSS: Elvoret. Usate quasi tutto quello che avete contro di lui, risparmiatevi giusto qualche incantesimo **Tuono** e alcuni oggetti per il viaggio di ritorno. Se le vostre GF sono arrivate a un livello abbastanza alto non dovreste avere problemi a batterlo. Ricordatevi di curarvi e usare le **limit breaks** ogni volta che è possibile. Assicuratevi di assorbire la GF **Siren** dalla sua lista di incantesimi prima di sconfiggerlo, altrimenti non potrete più ottenere questa GF. Fate attenzione al suo potere **Soffio di Tempesta**: è in grado di infliggere 70 danni a tutti i membri del gruppo in un colpo solo. Quando lo sconfiggete ottenete il numero di marzo della rivista Mensile delle Armi. La GF Siren non è molto potente in combattimento, ma ha un ampio numero di abilità da imparare. Tra le altre, ha l'abilità di comando **Trattamento**, che cura tutti i danni allo status, come sonno, paralisi... Selphie dà nuovi ordini alla squadra: devono arrivare alla spiaggia entro le ore 19.00, ovvero, come nota Seifer, entro 30 minuti. Appena riottenete il controllo del gruppo, prendete l'ascensore e scendete. Assisterete a una scena di intermezzo in cui Biggs attiva l'ultimo sistema di difesa rimanente. Salvate prima di lasciare la torre di comunicazione: 30 minuti sono più che sufficienti per arrivare alla spiaggia, ma non si sa mai. Appena usciti, lo **X-ATM092** fa la sua prima apparizione e il gruppo deve respingerlo. Lo incontrerete più volte nel corso della fuga. La prima volta, appena usciti dalla torre, non potete distruggerlo, dovrete quindi premere **R2** e **L2** per fuggire. Quando ve lo trovate davanti, colpitelo con gli incantesimi **Tuono** e poi attaccate normalmente. Se siete abbastanza veloci collasserà prima di poter usare il suo **Raggio Bomba**. Appena cade, dopo aver subito circa 1500 danni, scappate. Anche se può sembrare una buona idea, non usate Quezacotl contro di lui, dato che l'evocazione vi fa perdere molto tempo. La seconda volta che lo incontrate potete batterlo. Dovrete avere Squall e Zell a livello critico, per usare più facilmente le limit break, e Selphie con il massimo affiatamento con Quezacotl. Continuate a colpire l'X-ATM092 con gli attacchi speciali e Quezacotl (usate l'abilità GF **Accelerazione**, magari accoppiata a un pad con l'opzione turbo, per velocizzare l'evocazione). Il robot collasserà un po' di volte e poi esploderà. Ripercorrete i vostri passi lungo la strada. Durante il tragitto dovrete evitare l'X-ATM092 altre 3 volte. La prima







volta quando arrivate al burrone dove avete incontrato Selphie: tenete premuta la croce direzionale del pad tutta a **sinistra**. Nella schermata seguente, camminate lentamente e riuscirete a evitare lo scontro. Il terzo incontro lo avrete presso il ponte. Correte verso il **quarto lampione**: l'X-ATM092 vi salterà addosso. Spostatevi sotto il lampione alla vostra sinistra e il robot vi salterà ancora addosso. A questo punto, correte a **destra**. Nella schermata seguente correte verso il cane, premendo **X** ripetutamente per farlo scappare. Questo è l'ultimo punto in cui potreste dover combattere contro l'X-ATM092. Nel caso accada, usate la stessa strategia degli altri scontri. Cercate di avere un livello di Punti Ferita sempre superiore al 90, dato che il Raggio Bomba infligge circa 80 danni. Superata l'ultima strada assisterete a un filmato in FMV che mostra la fuga di Squall dall'X-ATM092. Prima che scatti questo filmato, se volete, potrete entrare nel **caffè** da cui è uscita la Squadra C ed evitare completamente l'X-ATM092. Se lo fate, potrete correre tranquillamente verso la **spiaggia** e salvare durante il tragitto, ma vi perderete il filmato e otterrete un punteggio minore nella classifica della SeeD.

BALAMB CITY

Potete esplorare liberamente la città e guadagnare qualche livello. Quando siete a posto, tornate al **Garden** di Balamb. Nell'**albergo** di Balamb trovate la prima edizione di 'Timber Maniacs', una rivista che illustra le gesta di **Laguna Loire**, un uomo di cui sentirete ancora parlare. Potete visionare tutti i numeri della rivista che avete collezionato accedendo alla pagina principale del Comitato per il Festival della Scuola, tramite il pannello di studio di Squall che si trova nell'aula del secondo piano al Garden di Balamb. Comunque, questa opzione non sarà disponibile fino alla fine del **Disco Due**.

Evento marginale: se incontrate e sconfiggete i **Caterchpillars**, otterrete le **ragnatele**, un oggetto essenziale per potenziare le armi. Le ragnatele vi faranno ottenere anche la Magia Blu di Quistis: **Ultra Onde**.



GARDEN DI BALAMB

Cid vi chiede come è andata la battaglia:
- Tutto bene. *
- Ero spaventato a morte.
- ... È andata.

Dirigetevi a **destra** e troverete Seifer che sta venendo ripreso per aver ignorato gli ordini. Dagli altoparlanti arriva un messaggio che dice a tutti i partecipanti all'operazione di radunarsi al secondo piano. Parlate a tutti i presenti. Quando cercherete di allontanarvi, verranno annunciati i risultati. Squall, Zell, Selphie e Nida vengono proclamati membri ufficiali del SeeD. Prima di andarvene, parlate ancora con **Cid**: vi consegnerà il **"Rapporto Battaglie"**, che vi elenca il numero di passi che avete fatto, quante battaglie avete combattuto e quante volte siete fuggiti. A questo punto potrete scegliere l'opzione per fare il test della SeeD, dal men **Tutorial**. Il numero di test che potete affrontare è pari al livello di Squall, con un massimo di 30. Le risposte corrette sono queste (Y = sì; N = no)

Test 1 : Y N Y Y Y N N Y N N
Test 2 : Y N Y Y Y N Y Y N N
Test 3 : N N Y N Y Y Y N Y N
Test 4 : N Y Y Y N N Y Y N N
Test 5 : N N N Y Y N N Y Y Y
Test 6 : Y N Y Y N N Y Y N Y
Test 7 : Y Y Y Y Y Y N Y Y N
Test 8 : N Y N N Y Y N N Y N
Test 9 : N Y N N N N N N Y Y
Test 10: Y N N N N N N N Y N
Test 11: Y Y N Y Y N Y N N Y
Test 12: N Y N N Y N Y N Y N
Test 13: Y N N N Y N N N N N
Test 14: Y Y Y Y N Y Y N Y N
Test 15: Y Y N N N N N Y N Y
Test 16: Y N N Y N Y N N Y N
Test 17: Y N N N Y N N Y N N
Test 18: Y N N N Y N N N N N
Test 19: Y N N Y N N N N N Y
Test 20: Y Y N Y N Y Y Y N N
Test 21: Y Y Y Y N N Y Y Y N
Test 22: N N N Y N N N Y Y N
Test 23: Y N N N N Y Y Y Y Y
Test 24: Y Y N N Y Y N N N Y
Test 25: Y N Y Y Y N N Y N N
Test 26: Y Y N Y N Y N Y N N
Test 27: N Y N N N N Y N Y N
Test 28: Y N N Y Y Y N Y N N
Test 29: N N N Y Y N N N Y N
Test 30: N Y N N N N Y N N N



Maggiore è il livello che ottenete con i test, più alto sarà lo stipendio che riceverete. I pagamenti avvengono ogni volta che Squall ha fatto circa 24.300 passi. Dopo la cerimonia di inaugurazione, indossate la vostra uniforme da cerimonia e preparatevi per la festa di inaugurazione.

Evento Marginale: alla cena e ballo seguente Selphie vi chiede se volete unirvi al comitato per il Festival della Scuola:
- Ci penserò. *
- ....

Dopodiché, Squall incontra per la prima volta **Rinoa**. Dopo la scena del ballo, Quistis chiede a Squall di incontrarla al centro addestramento. Indossate i vostri abiti normali, salvate e andate all'appuntamento.

GARDEN DI BALAMB, CENTRO ADDESTRAMENTO

Il centro addestramento è un livello relativamente corto, ma popolato dai peggiori nemici incontrati finora. Mentre le piante mutate sono piuttosto facili da battere, mettetevi a correre quando incrociate un **T-Rexaur**. Se lo battete otterrete le **Ossa di Dinosauro** (da cui potrete raffinare la magia **Terremoto**), ma a questo punto del gioco sono inutili.

Evento marginale: potete battere il T-Rexaur, ma vi servirà l'incantesimo **Accecare**, trovato al punto di assorbimento di Dollet. Lanciatelo sul dinosauro, seguito da incantesimi Shiva o Bufera. Le Ossa di Dinosauro serviranno per migliorare le armi, molto più avanti nel gioco. I **Grats** che si trovano qui vi danno un discreto numero di incantesimi che curano cambiamenti di status, utili per collegare incantesimi ad attacchi o difese sullo status.

Salvate appena arrivate a un punto salvataggio e poi dirigetevi alla porta più vicina. Dopo l'intermezzo, salvate e tornate indietro. Incontrerete una **misteriosa ragazza**, attaccata da una creatura volante accompagnata da tre mostriciattoli. Fate fuori i mostriciattoli con una GF, assorbite l'incantesimo **Guscio** dalla creatura e poi abbattetela con il metodo che preferite.

GARDEN DI BALAMB

Tornate al **dormitorio**. Qui Zell informa Squall che gli è stata assegnata una stanza singola. Riposate e, quando Selphie dice a Squall di incontrarla all'entrata principale, raccogliete il numero di aprile del Mensile delle Armi dalla scrivania. Cid e un Professore del Garden vi illustreranno la vostra prima missione per la SeeD, dicendovi che un'organizzazione ha richiesto il vostro aiuto. Dovrete recarvi a **Timber**, dove incontrerete i membri di questa organizzazione. Cid dà a Squall una **Lanterna**: parlategli nuovamente per avere maggiori dettagli. A questo punto dovreste partire per Balamb, ma dato che avete già la Lanterna salvate il gioco e usate l'oggetto per ottenere una nuova GF, **Guardian Force: Diablos**. Assicuratevi di avere una buona scorta di incantesimi e oggetti curativi, prima di affrontarlo. All'inizio della battaglia usate tutti i vostri personaggi per assimilare e conservare il potere Demi; 4 o 5 Demi dovrebbero bastare. Fatto questo, assorbite e rilanciate immediatamente altri Demi, dovreste infliggergli inizialmente molti danni, poi la quantità inizia a calare. Quando non riuscirete a infliggere più dosi consistenti di danno con gli incantesimi Demi, finite Diablos con le vostre GF più potenti. Diablos vi attaccherà con un affondo oppure con un incantesimo Demi: usate incantesimi curativi per recuperare **Punti Ferita**. Se però vi attacca

lanciando un Gravija, non vi curate. Contrattaccate, invece, utilizzando gli incantesimi Demi che avevate assorbito in precedenza. Diablos reagirà curando il vostro gruppo usando l'incantesimo **Curaga**.
Una volta che avrete ottenuto Diablos come GF, vi consiglio di imparare da lui queste 3 abilità per prime: **Borseggio**, **Metà Incontri** e **Nessun Incontro**. Saranno utili nel proseguio del gioco, specialmente Borseggio, anche se ci vuole parecchio a impararla (200 PA).

CITTÀ DI BALAMB

Pagate 3.000 Gil per i biglietti del treno e salite a bordo. Superate la macchina per i biglietti e seguite **Zell** nella stanza in cui entra. Qui Zell troverà il primo numero di "Amici dei Cuccioli", dopodiché chiederà a Squall se è al corrente della situazione di Timber. Rispondete di no per avere un po' di informazioni sulla vostra prossima destinazione.

SEQUENZA DEL SOGNO DI LAGUNA, PRIMA PARTE: FORESTA ORIENTALE

Attraversare la foresta è abbastanza facile. Usate l'**albero caduto** per attraversare il ruscello e salite sul veicolo che trovate dall'altra parte.

GALBADIA: DELING CITY

Appena Laguna parcheggia, arrivano altri due veicoli che bloccano l'accesso alle altre zone di Deling City. Per ora non vi interessano, come non vi interessa la strada in alto a destra. Andate in basso a **sinistra**. Attraversate la città fino a raggiungere l'**Hotel Galbadia**. Salvate e dirigetevi alla scalinata di **destra**. Parlate con la **cameriera** e accettate il suo invito a sedervi. Ascolterete un breve pezzo suonato al pianoforte da **Julia**, un'aspirante cantante e pianista. Dopo aver suonato, Julia chiede a Laguna di raggiungerla nella sua camera. Tornate al piano superiore e andate alla reception. Chiedete qual è la stanza di Julia e raggiungetela. Parlate con lei, e al termine dell'intermezzo riprenderete il controllo di Squall e soci.



TIMBER

A questo punto, Squall, Selphie e Zell si risvegliano e sono sorpresi per aver fatto tutti lo stesso sogno. Scendete dal treno e parlate con l'uomo in attesa sui gradini. Scegliete la terza opzione:
- Ma le civette sono ancora in giro.
È la parola d'ordine.

IL TRENO DELLA RESISTENZA

A bordo del treno, Zone e Watts si presentano come leader delle "Civette della Foresta" e chiedono a Squall di svegliare la loro 'principessa'.
Evento marginale: Watts possiede la **Carta di Angelo**, una carta molto rara. Potete cercare di vincerla da lui ora o attendere un altro momento.
Attraversate i vagoni del treno (fate caso al punto di salvataggio in uno degli scompartimenti) fino a raggiungere una **stanza rosa**. Rinoa si ricorda di aver incontrato Squall al ballo e gli dice di andare nella sala riunioni. Farà la sua prima comparsa Angelo, il cane di Rinoa. Dalla riunione apprendete che il Presidente Deling di Galbadia attraverserà Timber su un treno. Il vostro scopo è catturarlo.
La procedura è un po' complessa, ma realizzabile con un po' di attenzione. Dovrete saltare dal vagone base sul secondo vagone di scorta del treno presidenziale, correre fino al primo vagone di scorta e separarlo dal treno, dopodiché dovrete tornare indietro e sganciare il secondo vagone di scorta. Prima di partire, Rinoa fa fare a Squall un po' di pratica con l'inserimento delle password. Quando pensate di aver capito come funziona la cosa, premete **L1** per uscire. Salvate e poi parlate con **Watts**. Vi chiederà se siete pronti: rispondete di sì.

IL RAPIMENTO: LINEA FERROVIARIA DI TIMBER

Saltate sul **secondo vagone** di scorta quando i due treni sono abbastanza vicini. Avete 5 minuti di tempo, quindi siate veloci. Una volta sul vagone scorta, dovrete superare il vagone del presidente e raggiungere il **primo vagone di scorta**. A volte le guardie apriranno gli oblò per controllare la situazione. Se siete sopra un oblò quando viene aperto, dovrete comportavi in modo differente a seconda del tipo di guardia che si sporge:
Guardie Blu: rimanete fermi.
Guardie Rosse: non vi fermate, ma continuate a muovervi. A questo punto dovete sganciare il primo vagone di scorta. Zell e Selphie terranno d'occhio le guardie: calatevi in basso, e quando li sentirete chiamare ritiratevi su. Appena vi sarete calati in basso, Rinoa vi dirà una **password** che dovrete inserire in meno di 5 secondi. Rinoa vi darà una sequenza numerica, e voi dovrete inserirla premendo i pulsanti corrispondenti ai numeri:
Cerchio = 1
Croce = 2
Quadrato = 3
Triangolo = 4
Con **L1** fate scorrere lo schermo a sinistra.
Se, per esempio, la sequenza fosse 1423, dovrete premere in meno di 5 secondi O, T, X, Q. Dovrete inserire due password. Appena ci riuscite, ritiratevi su, aspettate che passino le guardie e ritornino indietro e scendete di nuovo. Questa volta dovrete inserire 3 password. Il passo successivo è il **distacco** del secondo vagone di scorta. Qui le cose si complicano, dato che dovrete inserire **5 password** e dovrete guardare voi se arrivano guardie o meno (con **R1**). Se ce la fate al primo colpo, il vostro piazzamento nelle graduatorie della SeeD aumenterà. Dovreste riuscire a concludere tutta l'operazione in circa 3 minuti.
Dopo tutto questo lavoro, salvate, tornate nella stanza di Rinoa, prendete il secondo numero di "Amici dei Cuccioli" e parlate con la ragazza. Quando sarete soddisfatti della chiacchierata, scegliete l'opzione per concludere il discorso.
A questo punto, insieme al resto del gruppo, incontrerete il **Presidente Deling**, ma scoprirete che è un sosia. Dovrete affrontarlo e batterlo (non è difficile, potete addirittura assimilare incantesimi curativi da lui), poi combatterete contro **Gerogero**. Gerogero è un osso più duro, e usa molti incantesimi che alterano lo status; per cui, assicuratevi di avere incantesimi e oggetti riabilitanti, oppure assimilate da lui Esuna. Per batterlo, attaccatelo con incantesimi elementali in junction con **Fuoco** e con la GF **Ifrit**.
Dopo la battaglia, il gruppo decide sul da farsi. Deling deve partecipare a una trasmissione televisiva, per cui decidete di scoprire come entrare nella **stazione TV**. Formate un gruppo di 3 persone.
Vi consiglio di scegliere come terzo membro il personaggio più debole, dato che ci sarà l'opportunità di fare un po' di esperienza e quindi potenziarlo. Parlate con **Watts** per andarvene.

TIMBER

Rinoa si unisce al gruppo. Ci sono alcuni soldati di Galbadia in giro da cui potete assimilare alcuni incantesimi. Potete acquistare i numeri 3 e 4 di "Amici dei Cuccioli" nel negozio di animali che si trova vicino alla stazione dei treni per Balamb. Nel caso aveste bisogno di riposare, dirigetevi all'Owl's Tear, un piccolo edificio in cui vivono tre persone, poco fuori dalla città. Per curarvi parlate con il vecchio, scegliete la **seconda opzione** ("mi piace bere") ed esamina il rubinetto sulla sinistra. Attenzione: ci sono 500 Gil nascosti nella scaffalatura sotto il televisore (esaminatela ripetutamente per trovarli). Potete prenderli, ma se lo fate non potrete più curarvi. Potete anche andare al **Timber Maniacs**, dove Laguna ha lavorato come giornalista. C'è una copia di una rivista per adulti (Girl Next Door) e una di Timber Maniacs che potete raccogliere nascosti nella pila di libri. C'è un tipo vestito con un giubbotto grigio-verde fuori da Timber Maniacs: parlategli e incoraggiatelo per ricevere da lui un oggetto mediocre più tardi, nel secondo disco. Nella casa accanto si trova una signora che parla di un vicolo dietro il pub che conduce alla stazione televisiva. Andate al **pub** prendendo le scale all'incrocio nello schermo successivo. Incrocerete due soldati di Galbadia che parlano di una carta che hanno ottenuto. Batteteli per ricevere una **Carta Mostro**. Sulla sinistra c'è un negozio che vende vari oggetti. Fate un po' di acquisti prima di entrare nel pub. C'è un **ubriaco** che blocca l'accesso al vicolo sul retro. Parlategli e quando vi chiede di comprargli da bere ditegli della carta (seconda opzione). Quando nominerete la carta si sposterà. Appena usciti, salvate e seguite la strada fino alla stazione TV. Vedendo la sicurezza che circonda l'edificio, Rinoa decide di cambiare piano. Quando Rinoa vi chiede la vostra opinione, ditegliela. Poi, scegliete la seconda opzione di dialogo e Rinoa correrà via offesa, proprio mentre inizia il programma televisivo. **Deling**, il Presidente di Galbadia, presenta il suo nuovo ambasciatore, una maga, ma la trasmissione viene interrotta prima che possa dire il suo nome. Correte alla stazione TV. Nel mezzo della confusione, Zell si lascia sfuggire che Garden vi ha mandati per risolvere la situazione a Timber. Seguite Quistis. Dovete fuggire da Timber, ora che le cose si sono messe male. Appena lasciate "Volpi della Foresta", la casa accanto a Timber Maniacs, Watts, travestito da soldato di Galbadia, vi dice che c'è un treno in partenza per Dollet alla stazione e vi chiede di prendervi cura di Rinoa. Rispondetegli quello che preferite e continuate. Ripercorrete i vostri passi e incontratevi con **Zone** (travestito da vecchio), che vi darà dei biglietti. Avuti i biglietti, andate alla stazione per i treni diretti a Dollet e imbarcatevi. Sul treno avrete la possibilità di parlare con Zell o lasciarlo in pace. Scegliete questa opzione.
A questo punto, dovreste scendere alla stazione **East Academy**. Vi consiglio di saltare la fermata e arrivare fino a Dollet.



DOLLET
Come prima cosa, andate all'hotel ed esplorate le stanze finché non trovate una copia di Timber Maniacs. Più in là, lungo la strada c'è un **bar**. Il tizio sulla sinistra, al secondo piano, accetta di giocare a carte con Squall. Se riuscite a batterlo (difficile, dato che qui si usa la regola del caso) vi porterà nella sua stanza. Controllate da ogni possibile angolazione le riviste sul pavimento finché trovate "Fan dell'Occulto Volume II". Se volete completare la vostra collezione di carte, potete sfidarlo nuovamente per cercare di vincere la carta **Siren**. Al centro di una delle case c'è un quadro. Squall dovrà trovare un **cane**. In ogni dipinto c'è un **osso** che indica la posizione del cane all'esterno della casa. In totale ci sono tre locazioni: in queste troverete una **Pozione**, un'**Alba della Fenice** e un **Soft** (Ago d'Oro). Sulla sinistra dell'hotel c'è un soldato di Dollet che vi impedisce di accedere alla torre di comunicazione. Parlategli due volte per riuscire a entrare.
Eventi marginali a Timber e Dollet: c'è una copia di Timber Maniacs al secondo piano del bar di Dollet e un'altra si trova nell'hotel di Timber (che ora è aperto). Vicino all'hotel di Timber c'è un **ponte**. A volte sopra questo ponte si trova un uomo. Parlategli con una donna nel vostro gruppo per avere una Pozione. Il tipo appare a caso e potete ripetere questo trucco ogni volta che lo incontrate.



REGIONE DI TIMBER: LAGO OBEL E FORESTA ROSHFALL
Lago e foresta si trovano a nord di Timber. Se guardate il lago sulla mappa del mondo noterete che c'è una strana ombra nell'acqua. Se vi avvicinate e scegliete di canticchiare (seconda opzione), l'ombra vi parlerà della sua scimmia scomparsa. Maggiori dettagli su questo punto in seguito. Nella foresta si trova il **Wendigo**. Quando lo battete otterrete una **Sfera di Acciaio**. Cercate di raccoglierne almeno due, vi serviranno per migliorare le armi. Nel caso aveste imparato l'abilità Borseggio, potete cercare di prendergli i **Tubi di Acciaio**, anche se è difficile che siate riusciti a impararla già a questo punto del gioco. Tenetelo comunque presente per il futuro. Se non riuscite a battere il Wendigo, prima addormentatelo con un incantesimo di **Sonno** e poi attaccatelo con le GF. Nella foresta si trovano anche degli strani uccelli, le **Cockatrici**. Quando le battete ottenete i **Frammenti di Corallo**, che servono a Quistis per imparare un'altra Magia Blu: **Elettroshock**.

EAST ACADEMY E FORESTA ORIENTALE
La foresta Orientale si trova tra due crepacci, a ovest della stazione **East Academy**. Prima di entrare, assicuratevi che Quistis e Selphie siano adeguatamente junctionate.

SEQUENZA DEL SOGNO DI LAGUNA, SECONDA PARTE: SCAVI DI CENTRA
Laguna si rende conto di aver preso la mappa sbagliata e ha un brutto presentimento. Scegliete l'opzione "È solo la mia immaginazione". Attraversare le miniere può essere molto complesso. Ecco come uscirne indenni. Dovrete affrontare due gruppi di soldati di **Esthar**. Dopo le battaglie continuate lungo la strada. Arrivate a un bivio, girate a **destra**; seguite la strada fino a un nuovo bivio. C'è una **Vecchia Chiave** praticamente invisibile vicino alle strutture a semicerchio, Laguna la perde subito dopo averla raccolta. Prendete a **sinistra**. Troverete 3 botole nel pavimento. Fate esaminare a Laguna l'interruttore su quella centrale (è nel lato in **alto a destra** della botola) e scegliete l'opzione per farlo scattare. Fate lo stesso con la botola di **destra**. Laguna non riuscirà ad aprirlo, ma si aprirà tra poco. Tornate indietro fino al punto in cui avete affrontato i due gruppi di soldati, e stavolta prendete la strada sulla **sinistra** e seguitela fino a giungere a una scala. Scendete. Nello schermo successivo c'è un'altra **Vecchia Chiave** nascosta tra le macerie sulla sinistra dello schermo.



Sembrano totalmente inutili, quindi non ci perdete tempo. Il sentiero conduce alle tre botole di prima. Esaminate quella di **sinistra**, ma Laguna decide di non toccarla. Tornate al punto in cui avete trovato la prima Vecchia Chiave e procedete verso l'alto. La strada si biforca ancora, seguite la strada a **nord** e troverete un detonatore di una bomba a terra. Esaminatelo e premete prima il pulsante **rosso** e poi il **blu**. Continuate dritti. Attraversate due schermate e troverete un masso sulla sinistra. Spingetelo (premete il tasto **X**). Continuando verso l'alto troverete un punto di salvataggio. Salvate e poi andate a **nord**. Ora dovrete affrontare dei **minatori**. Sono 5 ondate se non avete attivato tutte le trappole, una sola se le avete attivate. L'ultimo, **Soul Crush**, risucchierà tutti i punti ferita di Kiros e Ward, per cui ricordatevi di curare i vostri compagni quando riacquisterete il controllo di Squall. Laguna fa un coraggioso tentativo per salvare le vite dei suoi amici... Per la cronaca, giocherellare con le botole può sembrare inutile adesso; ma molto più avanti nel gioco, quando tornerete qui vi permetterà di ottenere un interessante incantesimo per Quistis. Evento marginale: qui potete trovare **Gespers** ed **Elastoidi**, due tipi di creature molto rare. Se siete abbastanza fortunati da incontrarne uno, sappiate che i Gespers vi fanno avere dei **Buchi Neri** (permettono a Quistis di imparare **Degeneratore**), mentre la carta che potete recuperare dagli Elastoidi, se modificata, vi dà un **Tubo di Acciaio**.

2. OMICIDIO

FORESTA ORIENTALE
Squall decide di proseguire per la sua strada, senza preoccuparsi di ciò che è avvenuto finora. Il Garden di Galbadia è a poca distanza.

REGIONE DEL GARDEN DI GALBADIA: MONTEROSA PLATEAU
In questa zona potreste incontrare i **Belhelmels**. Usate l'abilità Borseggio di Diablos per sottrargli le **Lame Seghettate**. Unite una Lama Seghettata con otto viti e trasformerete l'arma di Rinoa in **Raising Sun**.

GARDEN DI GALBADIA
Al vostro arrivo, Quistis decide di contattare il direttore del Garden. L'altoparlante vi indica la vostra prossima destinazione, la **Reception**. Ci arrivate passando dall'uscita a Nord Ovest della sala principale e salendo le scale. Prima di andarci, comunque, vi conviene esplorare i dintorni. Nel centro scintillante della **Sala Principale** è nascosto un punto assorbimento di **Velocità**, mentre nello spogliatoio della pista di pattinaggio c'è un punto assorbimento **Vita**. Nell'Aula Magna del secondo piano c'è un punto assorbimento **Doppio**. Oltre a questi, potete vincere parecchie carte utili (ma non rare) dagli studenti. Dopo aver esplorato tutto, andate alla Reception. Dopo l'intermezzo alla Reception tornate alla sala principale, dove incontrate Raijin e Fuujin, venuti a portare un messaggio e trovare Seifer. All'ingresso principale, **Martine**, direttore del Garden di Galbadia, vi illustra la vostra prossima missione: i Giardini di Balamb e Galbadia lavoreranno insieme per assassinare la **Maga Edea**, come richiesto da un generale dell'esercito di Galbadia. (Nella versione giapponese, Martine si chiamava Dodonna, altra citazione da "Guerre Stellari"!). **Irvine** si unisce al vostro gruppo. Vi suggerisco di inserirlo nel gruppo principale, specialmente se è di livello molto più basso rispetto agli altri. Irvine non si fa sfuggire l'occasione di avvicinare le ragazze del gruppo: potete lasciarlo fare o fermarlo. Se avete un Tubo di Acciaio, 2 viti e un Frammento di Bomba (potete ottenerlo usando l'abilità menu **Modifica Carta**), potete migliorare il suo fucile a pompa.
Quando siete pronti a partire, dirigetevi alla stazione (assicuratevi di avere i 3.000 Gil per il biglietto) e prendete il treno per Deling City.



GALBADIA: DELING CITY
Aspettate un autobus alla prima stazione che incontrate, salite a bordo e scendete alla fermata successiva, premendo **X**. Parlate con la guardia all'estrema **destra**. Dovrete ottenere una password, nascosta in un dungeon poco lontano. Tra le varie opzioni che vi presenta la guardia, scegliete di comprare un indicatore di locazione (vi costerà 5.000 Gil). Andate a esplorare la città.

3. EDEA LA MAGA

SEQUENZA DEL SOGNO DI LAGUNA, PARTE TERZA: WINHILL
Ellone avverte Laguna che un visitatore lo sta aspettando al Pub di Raine. Recatevi lì e incontrerete **Kiros**. Parlate con lui. Dopo il dialogo, Laguna parte per il suo giro di pattuglia. Kiros decide di accompagnarlo: junctionate il gruppo prima di partire. Dirigetevi verso il **lato sud** del villaggio. Kiros viene a sapere che Laguna sta facendo tutto questo per sdebitarsi con gli abitanti del villaggio, che lo hanno aiutato quando arrivò qui gravemente ferito. Kiros gli suggerisce un lavoro alternativo al Timber Maniacs e Laguna si mostra interessato. Quando avete terminato il giro tornate al pub. Qui scoprirete qualcosa dei sentimenti di Raine nei confronti di Laguna.
Evento marginale: avete la possibilità di affrontare Caterchpillar e **Bite Bugs**, da cui potete ottenere Ragnatele e Pietre Magiche, se ne avete bisogno.

PRIGIONE DISTRETTO-D
Zell si risveglia nella stessa cella di Quistis, Selphie e Rinoa. Parlate con tutti. Per quanto riguarda Squall, la sua ferita è misteriosamente sparita. Arriva Seifer a incasinare le cose, già di per sé complicate. Da questo momento controllerete alternativamente Squall e Zell.

PRIGIONE DISTRETTO-D: CELLA
Controllate Zell e il suo gruppo. Scegliete di fermare il **Moomba**.

PRIGIONE DISTRETTO-D: SALA TORTURE
Seifer interroga Squall per sapere quali sono le vere intenzioni della SeeD. Squall si ripete mentalmente ciò che sa e deve prendere una grave decisione. Scegliete di morire.

PRIGIONE DISTRETTO-D
Zell decide di tentare la fuga. Equipaggiate le vostre GF e partite. Siete al settimo piano: salite all'ottavo e affrontate le due guardie. Recuperate le armi e tornate indietro alla prigione. Incontrerete due vecchie conoscenze, **Biggs** e **Wedge**. Assorbite da loro **Rigenerazione** e **Riflettere** (il primo funziona bene junctionato ai PF, il secondo con Spirito) e poi finiteli con le GF. Dopo il combattimento avete due scelte: andare su o andare giù. Dovreste salire, ma se scendete fino al primo piano potrete affrontare il **Combat King 001** e raccogliere un po' di oggetti lungo la strada. Dato che non avrete la possibilità di tornare qui, scendete subito.

Piano 7: partite da qui.
Piano 6: un punto salvataggio.
Piano 5: un uomo con cui giocare a carte.
Piano 4: esplorate le celle per trovare una tenda.
Piano 3: esplorate la zona per trovare una cuccia per cuccioli.
Piano 2: qui dovete cercare un collare e un Incrementa Forza.
Piano 1: un punto salvataggio e il **Combat King 001**.
Ora tornate su:
Piano 8: qui potrete comprare degli oggetti.
Piano 9: un punto assorbimento per **Furia Selvaggia**.
Piano 10: qui potete salvare e giocare a carte con un tizio (leggete l'evento marginale).
Piano 11: un punto assorbimento per **Thundaga** e la possibilità di giocare a carte.
Piano 12: niente.
Piano 13: andate alla sala torture per trovare Squall.

Eventi marginali: borseggiate il **GIM47N** giallo per prendere **Sfere di Acciaio**, il **GIM52A** blu per avere dei missili, che potrete usare per ottenere la magia blu **Micro Missili** per Quistis, micidiale contro avversari con molti PF. Se vincete la battaglia con le carte contro il tizio del decimo piano, potrete migliorare il vostro sistema di **Rapporto Battaglia**.

PRIGIONE DISTRETTO-D: SALA TORTURE
Zell vi aiuterà a controllare il **Braccio**. Premete il **pulsante rosso** quando Zell vi dice di farlo. Vi troverete in un vicolo cieco e decidete di tornare al Braccio. La scena si sposta su **Zell**. Dovrete sfuggire alle guardie controllando Zell. Junctionatelo con le GF e correte in senso orario. Finalmente i 6 personaggi si riuniscono. Dovrete ora dividerli in due gruppi. Il gruppo di **Squall** deve andare verso l'alto, quello di **Irvine** in basso. Quando raggiungete il 14mo piano con Squall, usate l'abilità di gruppo di Siren **Muovi-Trova** per trovare un punto salvataggio nascosto. Parlate con tutti i Moomba che incrociate salendo: daranno alcuni oggetti a Squall. Dirigetevi in basso a **destra** per raggiungere il 15mo piano con Squall. Affronterete una battaglia contro alcuni soldati e 2 GIM52A. Junctionate **Tuono** all'**Attacco Elementale** e fate fuori i soldati per primi. Usate **Quezacotl** contro i GIM52A e attaccateli con attacchi a base Tuono. Per eliminare il loro status di **Aura** o **Protezione**, assimilate da loro **Annulla Magia** e lanciateglielo contro. Tornate alla schermata precedente ed esaminate i pannelli di controllo. Irvine vi darà delle istruzioni. Scendete le scale, salvate, tornate su e attraversate il ponte in basso a **destra**. La Prigione Distretto-D inizia ad affondare. Spostate rapidamente Squall alla sua **destra** appena viene separato dagli altri. Quando sarete fuori pericolo, il gruppo scapperà con delle jeep.

DESERTO DI GALBADIA
Una prima salva di missili è stata sparata contro il Garden di Trabia: il Garden di Balamb è il prossimo bersaglio. Dovete dividervi nuovamente: Squall deve avvertire il Garden di Balamb dell'attacco imminente, mentre il gruppo di Selphie deve infiltrarsi nella base missilistica per sabotarla. Mettete in gruppo con Squall i due personaggi più deboli: il suo scenario è il più difficile, ma è anche quello nel quale si ottiene più esperienza.

SCENARIO DI SQUALL, PRIMA PARTE: STAZIONE FERROVIARIA DEL DESERTO DI GALBADIA
Infilatevi nel treno alla vostra sinistra.

SCENARIO DI SELPHIE: DESERTO DI GALBADIA
Ritornate a Deling City per rifornirvi e modificare le armi.

BASE MISSILISTICA
Si trova a nord ovest della Prigione Distretto-D. Entrate in macchina nella base e dirigetevi verso la struttura sulla **sinistra**. Salvate ed esaminate il terminale che si trova tra le due porte. Quella di **sinistra** si dovrebbe aprire. Entrate. Dovreste incontrare una guardia. Scegliete la seconda opzione per camminare. Continuate ad addentrarvi e raggiungerete un nuovo punto di salvataggio. Dirigetevi nella parte in basso a **sinistra** dello schermo: c'è un passaggio a sinistra delle scale. Parlate con le 2 guardie che trovate sulla **destra** e poi tornate al punto di salvataggio di prima. C'è una porta con il cartello "Ascensore per la Rampa di Lancio", entrate e parlate con le guardie all'interno. Scegliete la prima opzione per dire loro che devono andare alla sala dei circuiti. Tornate indietro ai 2 soldati di prima: vedrete che non sono in grado di eseguire il compito che è stato loro assegnato e chiederanno a Selphie di farlo al posto loro. Ora potrete entrare nella **sala circuiti**. Selphie danneggerà i circuiti: scegliete prima la prima opzione, poi la seconda, poi distruggete il tutto premendo **Quadrato**. Cercate di andarvene: verrete fermati dalle guardie all'esterno. Scegliete di non combattere, ma di cercare di cavarvela parlando, e poi dite loro che stavate proprio per chiamarli. Seguite le guardie nella sala circuiti e fatele fuori. Tornate alla porta dell'Ascensore per la **Rampa di Lancio** e cercate di entrare. Una guardia cercherà di fermarvi. Scegliete tutte e due le volte la prima opzione per entrare. Posizionate Selphie tra i due soldati che stanno spingendo il carico e premete ripetutamente il tasto **Quadrato** per mettere l'unità di lancio in posizione. Ora potete giocherellare con i **pannelli di controllo** all'esterno, sotto la luce rossa a **destra** della porta dell'ascensore. Verificate l'equipaggiamento, dovrebbe trattarsi del missile da crociera BAG0003A, e impostate il bersaglio. Impostate il valore d'errore al massimo e caricate i dati nel terminale principale. Fate girare una simulazione, uscite dal sistema e salvate prima di andare alla sala controllo, a sud est dei pannelli di controllo. Parlate con le guardie per superarle. Quando affrontate le guardie, tenete presente che sono in grado di lanciare incantesimi che alterano lo status. Assimilate **Riflessione** da loro per proteggervi. Per fermare il lancio controllate i pannelli di **destra**, **centro** e poi **sinistra**. Attraversate la porta a **destra** sullo sfondo ed esaminate il terminale in alto a **sinistra**. Attivate la sequenza di autodistruzione e impostate il tempo a **20 minuti**. Si dovrebbe sbloccare la porta in basso a **destra**: uscite di lì. Affrontate il **BGH251F2**. Junctionate **Tuono**, **Acqua** o **Terremoto** all'**Attacco Elementale** dei due personaggi più orientati all'attacco, ed evocate Quezacotl con il terzo. Una volta distrutte alcune delle sue strutture a colonna, il BGH251F2 risponderà con il suo cannone a raggi.





Tenete sotto controllo i vostri PF e assimilate **Protezione** e **Guscio** per limitare i danni. Distrutto il BGH251F2, dovrete affrontare alcuni soldati Galbadiani. Al termine di questo scontro dovreste ottenere il numero di giugno del Mensile delle Armi e, se siete riusciti ad attraversare la base con l'inganno, il vostro rango nella SeeD dovrebbe salire di 2 livelli.

SCENARIO DI SQUALL, SECONDA PARTE: GARDEN DI BALAMB

Parlate con il professore che dubiterà della lealtà di Squall. Scegliete la seconda opzione e affrontate un facile combattimento. Procedendo all'interno del Garden incontrerete Raijin e Fuujin, che vi diranno che il grande piano è tentare di conquistare il Garden. Squall ora deve cercare Cid. Iniziate la ricerca procedendo in senso orario. Ricordatevi di riposare e salvare quando arrivate nella stanza di Squall. Incontrerete dei nemici difficili. In senso orario:
Infermeria: **Granaldo**.
Quad: **Occhi di Ghiaccio** e **Bomb**.
Mensa: **Bomb**. Ha l'incantesimo **Fusione**: assimilatene un po' prima di ucciderlo.
Dormitorio: riposate e salvate il gioco.
Parcheggio: **Grendel**. Borseggiatelo per avere le **Scaglie di Drago**. Insieme alle Ragnatele la potete usare per rimodellare l'arma di Zell.
Centro Addestramento: **T-Rexaur**. Lanciate **Accecare** e poi usate l'abilità comando **Fato di Shiva** o direttamente la GF **Shiva**. Biblioteca: **Grat**. Alcuni studenti vi daranno degli oggetti per gratitudine, per cui ricordatevi di parlare con tutti. Dovrete scegliere la prima opzione prima di ogni combattimento.
Dovrete affrontare tutti gli scontri nei 7 ambienti del primo piano per poter assistere agli eventi seguenti.Ritornando alla sala principale, Squall vede **Xu** che entra nell'ascensore.
Seguitela fino al corridoio del secondo piano e informatela dell'attacco imminente. Lei suggerisce di informare Cid, che si trova al terzo piano. Andateci. Cid si ricorda di uno strumento nel Livello M.D. che potrebbe proteggere il Garden dai missili. Squall si offre di andare ad attivarlo e Cid gli consegna le chiavi del piano interrato. Prendete l'ascensore e scendete.

GARDEN DI BALAMB: LIVELLO M.D.

Quando l'ascensore si blocca, controllate i **pannelli** e poi la **piastra** del pavimento in alto a **sinistra** per uscire. Continuate diritti fino a entrare in una stanza con una ruota. Dovrete girarla in meno di 10 secondi, pestando velocemente sul tasto **Quadrato**. Tornate alla schermata precedente e scendete dalla **scala** che è apparsa. Arrivate a una struttura con delle alte colonne e un punto **Assimilazione Vita**. Andate a **sinistra**. Squall avrà tre opzioni per l'esplorazione del posto, scegliete la seconda ("Andrò io a controllare"). Risalite la scala e attivate il **pannello di controllo verde** sulla **destra** appena arrivate alla stanza degli interruttori. Usate la stessa scala (prima opzione) per uscire. Irvine commenterà che c'è mancato poco. Scegliete l'opzione che preferite. Esaminate la **luce verde** vicino alla ringhiera per aprire una strada che porta in basso. Scendete e salvate. Fate scattare l'interruttore per aprire una porta sullo sfondo, entrate e preparatevi a combattere. Affrontate i due **Oilboyle** con la GF **Ifrit**. Se vi attaccano qualche malattia, assimilate e usate immediatamente **Esuna** per curarvi. Sono piuttosto veloci, per cui potreste rallentarli lanciandogli contro un **Rallentare**. Attraversate la porta, scendete la scala e andate a **sinistra**. Esaminate il pannello centrale e siete a posto.
Evento marginale: potreste incontrare i rari **Tri-Faces**. Borseggiandoli riceverete gli **Aculei Maledetti**, con cui potete ottenere l'incantesimo **Morte Livello ?** per Quistis. Tutti i nemici di questo livello sono deboli contro il fuoco, per cui impostate gli Attacchi Elementali a questo elemento.

GARDEN DI BALAMB

Procedete fino alla fine del corridoio del secondo piano per arrivare al ponte del secondo piano; da qui andate al ponte di comando del terzo piano e ascoltate cosa vi dice Xu. Se Rinoa si trova in questo gruppo assisterete a un breve filmato aggiuntivo e assisterete a un altro evento: Rinoa entra nella camera di Squall per guardarlo mentre dorme. Lui si sveglia e lei gli chiede di farle fare un giro per il Garden. Squall acconsente. Nell'infermeria il Dottor Kadowaki gli chiede se sta passeggiando con la sua ragazza. Rispondete di no. Andate alla sala principale, e un professore vi dirà di andare nella stanza del **Principale**, per parlargli. Prendete l'ascensore per il seminterrato.

SEMINTERRATO DEL GARDEN DI BALAMB

Salvate prima di procedere. Dopo l'incontro dovrete affrontare un combattimento. Utilizzate Squall per attaccare il **Pod NORG**, mentre con gli altri due membri del gruppo attaccate i due Pod di destra e sinistra, per evitare che diventino rossi (quando sono di questo colore lanciano degli incantesimi molto pericolosi). Borseggiate i due 'occhi' per ottenere oggetti che potenziano i vostri valori di **Magia** e **Spirito**. Distrutto il Pod NORG affronterete **Norg**. Assimilate da lui la GF **Leviathan** come prima cosa, poi attaccatelo con incantesimi a base vento, magia Demi e GF. La GF Leviathan ha l'abilità comando **Recupero** che cura tutte le ferite di un singolo personaggio nel corso di una battaglia.

GARDEN DI BALAMB

Cid non è nella sua stanza, lo potete trovare in **infermeria**. Scegliete tutte le opzioni per farvi raccontare la Storia del Garden, della SeeD e il loro collegamento con Edea. Tornate alla bacheca della sala principale per incontrare Xu. Squall decide di fare dei controlli quando viene avvistata una misteriosa nave in avvicinamento. Andate al **ponte** del secondo piano. I membri della SeeD a bordo della nave chiedono a Squall di trovare Ellone; potete trovarla in **biblioteca**. Quando Squall le chiede del sogno di Laguna, lei può solo dirgli che è stato nel passato. Il giorno seguente Rinoa cerca di consolare Squall. Scegliete la prima opzione per passeggiare con lei. Dopo lo scontro dovrete andare al terzo piano. Cid ordina a Squall di sorvegliare le strade di Fishermans Horizon e di scusarsi con il sindaco. Andate al **ponte** del secondo piano.

FISHERMANS HORIZON

Fino alla fine del terzo disco, Balamb Garden, probabilmente la peggiore nave volante mai vista nella serie di Final Fantasy, sarà il vostro mezzo di trasporto principale. Ecco come pilotarla:
D-Pad o **Stick Analogico Sinistro**: cambia la direzione in cui punta la nave.
Stick Analogico Destro: muove la nave avanti o indietro.
Start: mette il gioco in pausa e permette di attivare/disattivare le vibrazioni.
Select: attiva/disattiva la mappa del mondo.
X: sbarcate dalla nave.
Triangolo: ruota la nave.
Quadrato: accelera la nave.
Cerchio: torna al Centro Comando al terzo piano del Garden di Balamb.
R1, L1: ruotano la telecamera.
R2: cambia punto di vista.

TIMBER

Troverete due bambini che giocano vicino al ponte sopra la ferrovia che porta alla East Academy e Dollet. A volte potreste trovare una **bambina** sui binari. Quando Squall l'avvicina, sentirete il rumore di un treno in avvicinamento. Salvatela. Dopo il salvataggio tornate all'Hotel, ma non riceverete alcun premio per i vostri sforzi. A questo punto potrete anche recuperare i famosi 500 Gil dalle mensole dell'"Owl's Tear", esaminandole ripetutamente con Squall. Raccogliete anche la rivista "Girl Next Door" dall'edificio di Timber Maniacs, se non lo avete ancora fatto. Il tipo fuori dall'edificio di Timber Maniacs ha qualcosa da darvi: se nella vostra precedente visita a questo posto lo avete incoraggiato nel suo sogno di diventare un giornalista, vi consegnerà un **collare** per cuccioli.

WINHILL

Questa tranquilla comunità si trova a sud del continente di Galbadia, non lontano dalla prigione del Distretto-D e da Timber. Winhill offre un solo evento opzionale: i **Frammenti del Vaso**. Per dare il via a questo evento, parlate con il proprietario della casa a nord della città. Potrete trovarlo sulle scale.
Primo frammento: esaminate ripetutamente l'**armatura** che si trova nella casa, a sinistra del grosso vaso di fiori. Il piccolo chocobo all'interno vi darà il primo pezzo. Dovrete rientrare nella casa con Irvine per attivare questo evento.
Secondo frammento: seguite la vecchia signora nel suo negozio di fiori e rispondete di "sì" (prima opzione) quando chiede a Squall se gli piacciono i fiori. Cercate il secondo frammento tra i fiori in primo piano.
Terzo frammento: al cartello di attraversamento chocobo, a metà della città, potete importunare il piccolo chocobo premendo **X**. Ogni volta che lo fate lascerà cadere degli oggetti. Uno di questi è il frammento che vi serve.
Quarto frammento: tornate all'appartamento di Raine. Squall comincerà a parlare del nuovo proprietario del secondo piano due volte, prima di tornare al bar al primo piano. Esaminate le **tazze** sui tavoli e apparirà lo spirito di Raine. Dopo questo evento esaminate il gatto e troverete l'ultimo frammento. Per i vostri sforzi il proprietario





della casa vi consegnerà una **Pietra Magica**.
Evento marginale: i **Vysage** sono nemici rari che potreste incontrare nei dintorni di Winhill. Sono in grado di lanciare incantesimi di alto livello, come **Meteore**, **Tornado** e **Terremoto**, ma la **Voce Silente** della GF Siren li dovrebbe rendere inoffensivi. Rubate gli **Anelli della Vita** dalle mani di sinistra. Accoppiandoli con l'abilità **Raffinamento Magia della Vita** di Siren, ognuno di questi vi fa ottenere 20 incantesimi Vita. Provate a junctionarli con **Difesa Status** o con i **Punti Ferita**.

BALAMB CITY

Vi conviene portarvi dietro Zell per questo scenario. La sentinella Galbadiana permette a Squall di passare, dato che è in possesso di informazioni su Ellone. Controllate tutte le case qui, specialmente quella di Zell, prima di andare al **Balamb Hotel**. Come prima cosa dovrete rintracciare il **Capitano**. Andate al porto e conversate con tutti i soldati. Squall scoprirà che il Capitano se n'è appena andato dopo essere stato qui a pescare. Nascosto nell'angolo in basso a sinistra del **molo** potete trovare un giornalista scandalistico. Potete comprare delle informazioni da lui, ma questo abbassa il vostro rango nella SeeD. Tornate a casa di Zell (potete salvare e riposarvi qui). Il Capitano ha appena usato la cucina. Uscite anche voi e tornate al molo. Qui incontrate un **cane** che vi condurrà dal Capitano, che al momento si trova alla stazione. Incontratevi con Raijin, seguitelo in albergo e affrontatelo. Fate fuori i suoi sgherri evocando una GF. Raijin ha un grosso potenziale offensivo, ma potete annullarlo lanciando dei **Protezione** su di voi o un **Accecare** contro di lui. Potete borseggiarlo e ottenere **Aumenta Forza**. Fuujin si unirà alla battaglia. Assimilate da lei la GF **Pandemona** e rilanciate **Accecare** su Raijin. Cercate di eliminare prima lui. Fuujin ha un'abilità micidiale: **Distruggere**, che vi riduce a un Punto Ferita, per cui siate pronti con oggetti e incantesimi curativi. Junctionare **Bio** all'Attacco Elementale può aiutarvi. Potete borseggiare anche Fuujin e ottenere da lei un **Megalix**. Dopo aver battuto entrambi riceverete il **Combat King 002**. Raijin e Fuujin affermano che stanno facendo tutto questo per Seifer. Mentre vi allontanate, Squall commenta che certe cose non si possono evitare: chiunque può essere un nemico o un alleato.
Evento marginale: per lasciare la città durante l'assedio, parlate con la ragazza che abita nella casa accanto a quella di Zell e poi parlate due volte con il **Teppista Grande e Grosso** in casa di Zell. Tornate alla casa accanto e parlate con tutti i presenti. Fatto questo potrete andare.

VILLAGGIO DELLA TRIBÙ SYUMI

Si trova nel continente più settentrionale del mondo. Lo potrete vedere sulla mappa solo se avete parlato con il proprietario della fabbrica a Fishermans Horizon. Entrate nella struttura a forma di ragno. Troverete tre **Syumi** a guardia di un Punto di Assimilazione. Per poterlo usare dovrete pagare 5.000 Gil, ma ne vale la pena, dato che potrete acquistare l'incantesimo **Ultima**, forse il più potente del gioco. Ricordate di tornare qui ogni tanto per accumularne altri. Quando avete fatto, andate all'ascensore. La prima struttura che incontrerete è la **taverna**. Qui si trovano un numero di Timber Maniacs e un Punto Salvataggio. Andate verso la fabbrica più a **sinistra**, dove troverete una statua di Laguna in costruzione. Il Syumi che incontrate qui vi dirà di recarvi dal loro capo (si trova nella **terza casa** che avete incrociato entrando nel villaggio). Fatelo e poi tornate qui. Gli operai hanno bisogno di alcuni materiali per terminare il lavoro (cinque pietre speciali per l'esattezza), e Squall dovrà cercarle:
Pietra Blu: si trova tra le rocce simili a granito dietro la statua di Laguna, sulla sinistra.
Pietra dell'Aria: tra i massi sulla sinistra della taverna.
Pietra dell'Ombra: prendete l'ascensore e salite. Esplorate l'anello di pietra che si trova dalla parte opposta rispetto al Punto di Assimilazione di Ultima. La troverete nell'angolo in alto a destra.
Pietra dell'Acqua: nel lavandino di uno degli abitanti del luogo, quello più vicino alla fabbrica. C'è una Pietra dell'Acqua anche nel laghetto accanto a questa casa, ma è falsa. Date queste pietre ai lavoranti e il capo, per riconoscenza, vi consegnerà una **Piuma della Fenice**. Questa vi permette di evocare la GF **Phoenix**, che infligge un moderato danno a base fuoco agli avversari e vi permette di resuscitare un compagno caduto in battaglia.

ROVINE DI SENTRA

Si trovano sulle isole a sud nella mappa. Escludendo l'isola con i tre stretti canali che si affacciano sul mare, il resto della parte settentrionale della regione di Sentra è composto da un circolo di isole. Cercate una struttura a **rombo** di colore giallo - marrone sull'isola a sud est. Potrebbe volerci un po' per trovare le rovine, aiutatevi con la mappa. Avete esattamente 20 minuti per trovare **Odin** e sconfiggerlo. Preparatevi con l'abilità di Diablos **Zero Incontri** e un po' di **Pietre** o incantesimi **Aura** pronti. Cercate di avere Squall allo stato critico, pronto a usare la sua mossa **Renzokuken**, accoppiata a un suo alto potenziale offensivo. Dovrete correre, quindi vi schematizzo le azioni che dovrete intraprendere:
1. Dal punto di partenza dirigetevi verso lo **sfondo**.
2. Trovate delle **scale**, usatele per salire.
3. C'è una **statua** con base circolare: girateci intorno in senso orario, salite le scale dietro di lei e prendete la strada a **destra**.
4. Procedete fino alla **porta** sullo sfondo.
5. Salite le scale fino a raggiungere la piattaforma che funge da ascensore.
6. Salite la scala di **sinistra** fino in cima, entrate nell'apertura, attivate l'**interruttore**.
7. Scendete le **scale** e prendete il sentiero sulla **destra** (il sentiero, non le scale!) che si è appena aperto.
8. Scendete la **scala a chiocciola** fino ad arrivare a una piattaforma circolare. C'è una piccola scala nelle vicinanze: salite, andate a destra e prendete il **gioiello rosso** dall'occhio della scala.
9. Scendete e seguite il sentiero che porta verso l'alto a **destra**.
10. Arrampicatevi sulla **cupola verde** per arrivare a un'altra statua. Inserite il gioiello per avere una password numerica di 5 cifre casuali. Prendete entrambi i gioielli dalla statua.
11. Tornate alla statua del punto 8 e mettetele entrambi i gioielli negli occhi: riceverete un'altra **password**.
12. Si apre una porta: entrate per affrontare **Odin**. Usate ogni volta che potete la limit di Squall e dovreste batterlo facilmente. Lui in ogni caso non vi attacca fino a quando il timer non arriva allo zero. Se avete abbastanza tempo, assimilate un po' di incantesimi, come **Triplo**. A differenza delle altre GF, Odin non può essere junctionato. Appare a caso all'inizio di uno scontro ed elimina istantaneamente ogni avversario con una percentuale di successo del 100%. Mica male!
Evento marginale: provate ad affrontare un po' di **Tonberi** in combattimento. Potete trovarli attorno alla statua menzionata al punto 8. Salvate prima di farlo e usate la mossa **Renzokuken** di Squall per liberarvene in fretta, oppure i Micro Missili di Quistis. Da loro otterrete i **Coltelli da Cucina**. Vi torneranno utili più in là nel gioco, quando dovrete tornare qui per prendere un'altra GF.

DESERTO DI SABOTENDER

A est delle rovine di **Sentra** troverete una grossa fetta di terra conosciuta come Deserto di Sabotender. Qui trovate i Sabotender ad attendervi. Ogni volta che ne abbattete uno ottenete **20 Punti Azione**. Vi serviranno molta **Velocità** e **Accuratezza** per batterli, ma ne vale la pena. Ricordatevi di tornare qui di tanto in tanto per aumentare le abilità delle vostre GF. Incidentalmente, gli oggetti che ottenete da loro, gli **Aculei di Sabotender**, possono essere utilizzati in combinazione con l'abilità **Raffinare Munizioni** di Ifrit per ottenere **40 Proiettili Distruttivi**, per la limit di Irvine.

TRABIA GARDEN

Controllate la mappa: è a **nord**. Seguite Selphie, e quando incontra il suo vecchio compagno presso la statua del **gargoyle** Squall verrà ringraziato per averle badato. Rispondete che non è stato un problema (prima opzione). Squall lascia Selphie, per il momento, e può incontrare gli altri al campo di pallacanestro oppure esplorare i dintorni del Garden, conversare con i sopravvissuti e ottenere





informazioni. Vi consiglio di iniziare con questo e poi andare al campo. Per arrivarci, andate a **sinistra** alla statua del gargoyle, poi ancora a **sinistra** ai dormitori improvvisati e seguite il sentiero.
Nel flashback al campo di pallacanestro, appena controllerete Squall, dirigetevi verso la **spiaggia**. Nella scena seguente, parlate con i bambini e poi tornate alla spiaggia. In questa scena vi domanderete la necessità degli spargimenti di sangue a cui avete assistito, ma sapete che il conflitto è inevitabile. Irvine ricorda la sua infanzia passata in orfanatrofio. Questo riporta alla mente altri fatti, fino a una rivelazione sconvolgente: Edea si occupava dei bambini all'orfanatrofio.
Evento marginale: nel cimitero di Trabia Garden c'è una copia di Timber Maniacs. Se parlate con lo studente che si trova sulla destra del dormitorio, questo accennerà a un tesoro nascosto. Tornate alla statua del gargoyle, fate esattamente **5 passi** verso **sud** e cercate per terra. Troverete una copia del Mensile delle Armi. L'amica di Selphie presso la statua possiede la **Carta di Selphie**. Un palco distrutto nel Garden nasconde un **Punto Assimilazione Aura**.



REGIONE DI TRABIA

Incontrerete nuovi nemici nella regione. I più rilevanti sono i **Mesmerizers** (sorta di cavalli rosa con una lama in testa) e i **Geiras** (creature volanti con strisce nere).

Dai primi potrete prendere le **Lame Mesmerize**, dai secondi l'incantesimo di alto livello **Merton**. Dai Geiras potete prendere anche il **Liquido Misterioso**, che permette a Quistis di imparare la magia **Liquido Corrosivo**.

Usando l'abilità di Carbuncle **Raffinare oggetti curativi**, potete ricavare dalla Lame Mesmerize delle **Mega Pozioni**, che curano 1.000 punti di danno. Nei prossimi incontri dovrete combattere parecchio. Eccovi una lista di oggetti da recuperare per migliorare le vostre armi e capacità:

SQUALL: a questo livello potete ottenere la sua mossa **Delitto e Castigo**. Vi servono un **Coltello da Cucina** (battete i Tonberi alle rovine di Sentra), due **Frammenti di Stella** (prendete 4 Giganti di Ferro - mostri blu corazzati con una grande lama - carte di livello 5), un **Guscio di Tartaruga** (rubatelo a Esansuushis nella Tomba del Re Senza Nome) e **otto viti** (ottenibili dagli Haurizaados nelle regioni di Timber o Galbadia). In alternativa, potrete ottenere la più debole **Lancia di Slit**, che richiede un **Osso di Dinosauro** (dal T-Rexaur nel Centro Addestramento di Balamb Garden), una **Zanna Rossa** (modificate 3 carte di livello 3 Dragoni di Merutos) e **12 viti**.

ZELL: i suoi **Guantoni** richiedono una **Pelle di Drago** (sconfiggete una **Hedge Viper** di alto livello nella foresta di Roswall, a nord di Timber) e un **Frammento di Spirito Combattente** (borseggiate un **Esansuushis** di alto livello, oppure usate l'abilità **Cambia Carta** per modificare 4 **Dragoni Izorude**, carte di livello 4).

IRVINE: un **Bismark** richiede un **Tubo di Acciaio** (rubatelo ai **Wendigo** nel deserto di Galbadia o nella foresta di Roswall, oppure cambiate una carta Invincibile di livello 5), quattro **Rocce Dinamo** (raffinate 4 carte di livello 4 **Purittsu** - guerrieri metallici armati con martello - oppure rubatele a **Creeps** di alto livello nelle fogne di Deling City) e **8 viti**.

QUISTIS: la sua **Scorpione Rosso** necessita di due **Tentacoli di Ochuu** (gigantesche piante verdi e rosa che potete incontrare - raramente - nella Foresta Roswall) e due **Pelli di Drago**. Sconfiggendo un **Fokaroro** (creatura a forma di pesce che si trova sulle coste di Balamb) di alto livello potete ottenere l'abilità **Respiro d'Acqua**. Sconfiggendo le **Chimere** nel Deserto Sabotender (difficili da incontrare) riceverete i **Cristalli di Ghiaccio**. Se non l'avete ancora fatto, cambiate la carta di primo livello **Gesupaa** (un gigantesco mostro dalla testa blu) per ricevere il **Detonatore**.

RINOA: per ottenere **Cardinal** avete bisogno di una **Piuma di Cockatrice** (rubatela a una Cockatrice di alto livello nelle foreste di Timber), di una **Lama Mesmerize** (i Mesmerizers si trovano nella regione di Trabia) e di un'**Unghia Acuminata** (la potete avere dai **Grandiaro**, mostri simili a scorpioni che si incontrano nella scalinata che porta alle fogne nella Residenza del Colonnello Carlway a Galbadia).

SELPHIE: per ora non potete ancora ottenere il suo **Crescent Wish**, ma intanto potete avvantaggiarvi rubando un **Anello della Vita** dalla Mano Destra delle Mani Baiseji (i **Goormani**), che infestano la regione di Winhill, e quattro **Unghie Acuminate**.

Ci sono anche un po' di carte in giro che, sebbene opzionali, possono tornarvi utili. Potete ottenere la carta **Pandemonium** da un uomo che appare a caso davanti all'Hotel di Balamb. La carta **Quistis** è in possesso di una delle due studentesse che si trovano nell'aula al secondo piano del Garden di Balamb. Potete vincere la carta di **Zell** da sua madre, a Balamb City. Giocando con il Colonnello Carlway a Galbadia perdete la carta **Ifrit**. Il Turno successivo giocherà la carta **Rinoa**. Potete riavere Ifrit da **Martine**, che si può trovare seduto fuori dalla casa del capostazione a Fishermans Horizon. Il capostazione Dorp a Fishermans Horizon ha la carta **Quezacotl**. Un ragazzo che corre per il primo piano del Garden Balamb ha la carta **Moogle**. Il proprietario del secondo piano del Bar a Dollet ha la carta **Siren**.

REGIONE DI SENTRA

Pilotate il Garden Balamb verso l'**orfanotrofio** (dirigetevi con la mappa), per scatenare una battaglia contro il Garden di Edea.

GARDEN DI BALAMB

Dovrete spostare le vostre GF da un membro all'altro del gruppo un po' di volte, oppure, più semplicemente, usate l'abilità di gruppo **Zero Incontri** di Diablos. Squall viene informato della presenza del Garden nelle vicinanze; dovrete dare degli ordini agli altri studenti, prima di dover andare di sotto. La successione degli ordini è questa:

- Strategia del Garden.
- Prepararsi all'attacco.
- Preparativi di difesa.
- La sicurezza dei miei compagni.
- La sicurezza dei cadetti più giovani.
- Questo è tutto.

Incontratevi con i vostri compagni e, dopo l FMV, dirigetevi al **Campus** del Garden. Zell metterà insieme le truppe, mentre Squall dirà a Rinoa di essere prudente. Tornate al terzo piano e vedrete i due Giardini affrontarsi in un durissimo scontro. Ora controllerete il gruppo di Zell. Tornate all'**ala ovest** del campus, dove una collisione sbalzerà Rinoa fuori dalla piattaforma. Lasciatela lì per ora, e dirigetevi fino al **Cancello Principale**, dove incontrerete gli altri. Formate un gruppo di 3 personaggi. Squall è obbligatoriamente uno dei tre, gli altri due membri devono essere: **Selphie** e **Quistis**, o **Quistis** e **Irvine**, o **Irvine** e **Selphie**. Zell invece dovrà salvare Rinoa. Quando siete pronti, ritornate al Garden e girate a **sinistra** per raggiungere un **Punto Salvataggio**. Junctionate i membri del gruppo prima di muovervi verso l'aula del secondo piano con l'ascensore: dovrete affrontare 4 soldati Galbadiani. Sono parecchio veloci, e hanno un buon potenziale d'attacco. Potete assorbire da loro la magia **Gravite**. Dovreste riuscire a eliminarli con una GF; altrimenti, se avete pochi PF, potete usare le vostre Mosse **Disperazione**. Parlate con tutti i presenti nell'aula prima di andarvene. **Needa** (altra citazione da "Guerre Stellari", ma il nome potrebbe essere stato cambiato all'ultimo momento nella versione italiana definitiva) richiede la presenza di Squall al centro di comando al **terzo piano**. Squall non pensa che il Garden di Balamb sia in grado di resistere all'attacco nemico ancora a lungo: decide quindi di tentare un ultimo attacco disperato contro l'esercito di Edea. Andate al **secondo piano**. A Squall viene chiesto di andare a cercare un bambino scomparso. Lo troverete verso la fine del **corridoio** del secondo piano, ma nello scontro seguente Squall verrà stordito da un soldato che lo stringerà al muro. Premete **Cerchio** per far apparire una lista di scelte e selezionate la **terza** per notare la botola di emergenza. Premete ancora **Cerchio** e scegliete la **seconda opzione** per aprire la porta e venire coinvolti in un sotto-gioco, in cui i controlli saranno:



Cerchio: pugno
Croce: calcio
Quadrato: parata
Triangolo: speciale (appare più tardi)

Squall inizia il gioco in posizione di svantaggio, avendo meno Punti Ferita del suo avversario (controllate la **barra rossa** in basso a sinistra per vedere quanti PF vi rimangono). La prima volta che affrontate questo sotto-gioco potreste avere dei problemi a superarlo. Fondamentalmente, potete provare due approcci:

Primo sistema: premete ripetutamente il bottone **pugno**. Se siete abbastanza veloci il soldato non dovrebbe poter reagire. Se inizia a parare, tirategli un **calcio**.

Secondo sistema: continuate a parare fino a che non diventa disponibile l'opzione speciale. Premete **Triangolo** per eliminare due terzi dei Punti Ferita del soldato.

GARDEN DI GALBADIA

Una volta che avrete salvato Rinoa, dirigetevi a **sinistra**. Squall e Rinoa si concederanno un momento di riposo all'esterno del cortile di Garden e lei lo ringrazierà per averla salvata, lasciando trasparire i suoi sentimenti per il suo salvatore. Date un nome al vostro anello e poi selezionate la



seconda opzione per entrare nel Garden di Galbadia insieme a Rinoa. All'interno, salvate e riorganizzate il vostro gruppo, junctionando le GF. Girate a **destra** e poi ancora a **destra** nella schermata successiva, per raggiungere le scale. Arrivati al piano superiore, incontrerete Raijin e Fuujin, che decideranno di lasciare Seifer nelle mani di Squall. Andate a **sinistra** ed entrate nella porta sulla **destra**. Parlate con lo studente maschio per ottenere la prima Key Card. Tornate al **Punto di Salvataggio**, girate a **sinistra** e passate attraverso la porta di **destra** (dietro quella di sinistra c'è un punto assorbimento per **Accrescere**). L'area successiva ha un'entrata piazzata dalla parte opposta rispetto al punto in cui si trova Squall. Entrate e parlate con lo studente all'interno per ottenere la seconda Key Card. Tornate al Punto di Salvataggio.

Eventi marginali: in quest'area trovate dei **Purittsu**, che una volta battuti lasciano cadere delle **Rocce Dinamo** e delle **Lame Assegna Alleati** di differenti livelli. Sono oggetti utili per migliorare le armi.

Procedete sulla **destra** fino a raggiungere le scale dove avete incontrato Raijin e Fuujin e salite fino al **tetto** (terzo piano). Saltate giù sul **campo da tennis** e andate a **sinistra**. Questa zona dovrebbe esservi familiare. Continuate ad andare verso il basso, ignorando le scale che incrociate, fino a raggiungere la **Sala Principale** del Garden di Galbadia. Al centro della sala c'è una GF che vi aspetta, sulla **sinistra** trovate un Punto Salvataggio (vi conviene usarlo). **Cerebus** combatte lanciando un incantesimo Triplo su di sé e poi un Terremoto contro di voi. Per difendervi, lanciategli contro un **Annulla Magia** per eliminare il Triplo e junctionate Terremoto con **Difesa Elementale** o, meglio ancora, lanciate un **Levitare** sul gruppo. Attaccatelo con incantesimi **Gravite** e qualsiasi cosa che non sia basata sul vento o sull'elettricità. Se ci riuscite, assimilate **Triplo** e conservatelo: è un buon incantesimo da junctionare con le varie caratteristiche. Dopo aver ottenuto Cerebus come GF, uscite dall'**uscita a sud ovest**, girate a **sinistra** e conversate con una studentessa per ricevere la terza Key Card. Ritornate alle scale che avete ignorato in precedenza e salite fino al **secondo piano**. Andate a **sinistra** fino all'ascensore, usatelo per arrivare al punto salvataggio e al vostro prossimo avversario: **Seifer**. Costui ha un ottimo potenziale d'attacco: per contrastarlo lanciate un **Protezione** sui membri del gruppo (anche se in genere Seifer concentra i suoi attacchi contro Squall). Tendenzialmente non usa incantesimi, per cui non dovreste preoccuparvene. Quello di cui dovete preoccuparvi, invece, è la sua limit break, **Phantom Slash**, che infligge un mucchio di danni. Vi conviene utilizzare due membri del gruppo come curatori e attaccare solo Squall o comunque con il personaggio che ha il potenziale offensivo più alto. Tenete presente che la Gunblade di Squall può infliggere danni critici, per cui vi consiglio di usare lui, a meno che la differenza di potenziale d'attacco tra lui e il personaggio con il valore più alto non sia veramente rilevante. Tornate al **secondo piano** e andate a **destra**. Girate in senso antiorario fino a trovare un Punto Salvataggio invisibile (usate l'abilità **Trovare Punti Nascosti** di Siren per localizzarlo). Entrate nell'aula magna alla vostra **destra**. Qui incontrate nuovamente Seifer, indebolito dal vostro scontro precedente. Prima di finirlo assorbite da lui un po' di incantesimi. Subito dopo aver battuto Seifer vi scontrerete con **Edea**, senza potervi riorganizzare tra un combattimento e l'altro. Come prima cosa assorbite da lei la GF **Alexander** e poi lanciate **Guscio** sui membri del gruppo. Edea ha a disposizione parecchi trucchi decisamente poco simpatici. Oltre a incantesimi che colpiscono lo status dei personaggi, ha il micidiale **Morte**. Attaccatela con Diablos e tenete sempre un personaggio pronto per risuscitare quelli colpiti da Morte. Battetela in fretta o vi troverete nei guai. Non potrete usare la GF Carbunkle contro di lei: Edea si limita a usare un incantesimo **Riflessione** su se stessa e gli incantesimi rimbalzano via. Usate **Annulla Magia** per risolvere questo problema. Potete provare a usare un trucco per sconfiggerla rapidamente. Dovreste avere preso un po' di incantesimi **Merton** dai Geira nella regione di Trabia e degli incantesimi **Aura** dal punto di assorbimento nel Garden di Trabia. Lanciate un Merton contro Edea e un Aura contro Squall. Se va tutto bene, con uno o due **Renzokuken** dovreste eliminare la Maga. Se va male, siete nei guai. La GF Alexander ha l'abilità **Raffinare Magia di Classe Alta**. Potete raffinare 5 incantesimi di classe media per ottenerne uno di classe alta: per esempio 5 Cura 2 diventano un Cura 3. E siamo giunti così al termine del secondo disco.

4. ESTHAR

GARDEN DI BALAMB

Squall sta meditando la sua prossima mossa nell'infermeria, quando Quistis gli chiede di recarsi al centro comando del terzo piano. Obbeditele, formate il vostro gruppo di tre personaggi (senza scegliere Rinoa). e pilotate il Garden di Balamb verso sud fino all'**orfanatrofio** (aiutatevi con la mappa).

Evento marginale: prendete il numero di luglio del Mensile delle Armi dal centro addestramento del Garden di Balamb. Un altro evento riguarda Zell. Prima fategli fare un giro per il Garden di Balamb, poi andate a **Balamb City**.

Potrebbe accadere un evento casuale: Zell ha una visita, che lo aspetta all'Hotel. Passate la notte lì e il mattino dopo dovreste ricevere una copia di **Battling Champion 003**.

ORFANATROFIO DI EDEA

Edea si scusa per tutti i problemi che ha causato e spiega che era sotto il controllo di **Artemisia**, una strega che proviene dal futuro. Artemisia vuole utilizzare il potere di Ellone per raggiungere il suo scopo finale: dominare il mondo in differenti epoche storiche. Il corpo di Edea è uno strumento che lei intende utilizzare. Avverte che c'è il rischio che Artemisia risvegli **Adel**, la strega originaria. Squall poi le chiede notizie sulla condizione di Rinoa, ma Edea gli dice che aiutarla è oltre il suo potere. Squall non ha interesse nel continuare la conversazione con Edea e Cid, decide quindi di tornare al Garden di Balamb per informare gli altri della situazione.

Evento marginale: nell'orfanatrofio si trova una copia di Timber Maniacs per terra. Potete anche vincere le carte di Edea e Seifer da Edea e Cid, rispettivamente. La foresta all'esterno è popolata da interessanti creature, che comprendono i **Grandiaro** (a cui potete rubare le Unghie Acuminate), i **Puruttu** (che lasciano cadere le Lame Assegna Alleati o le Rocce Dinamo) e gli **Haurizzado** (viti). Ci sono anche dei **Dragoni Rubulum**, ma sono estremamente rari.

GARDEN DI BALAMB

Dopo aver fatto rapporto agli altri, Squall torna in **infermeria**.

SEQUENZA DEL SOGNO DI LAGUNA, PARTE QUARTA: TRABIA RAVINE

Laguna, avendo esaurito tutte le sue finanze durante i suoi viaggi, ha trovato lavoro come attore. Interpreta un cavaliere, e in questa scena deve salvare una damigella in pericolo dall'assalto di un drago, interpretato da Kyros e Ward. Questa volta però il drago sembra più reale del solito. I controlli sono:

Quadrato: difesa
Croce: attacco

Per superare questo sotto-gioco, premete **Croce** una volta per attaccare e poi assumete immediatamente una posizione di difesa per bloccare la spazzata del drago. Dopo aver parato il colpo, attaccate nuovamente e ripetete la sequenza fino a quando non avrete battuto il drago. Appena Laguna si riunisce con i suoi compagni, scegliete la **seconda opzione** per ritirarvi verso **sinistra**, fino a un Punto Salvataggio. Junctionate un gruppo, salvate e poi tornate ad attaccare il drago. Per sconfiggerlo utilizzate **Shiva** e **Alexander** e attaccate con il terzo personaggio, magari dopo aver junctionato **Ghiaccio** all'Attacco Elementale, oppure utilizzatelo per curarvi. Non dovreste avere troppi problemi a farlo fuori. Ricordate di sottrargli una **Zanna Rossa** oppure una **Zanna di Drago Rosso**. Quest'ultima permette a Quistis di imparare l'abilità **Soffio di Fuoco** oppure può essere utilizzata come uno dei materiali per la terza arma di Selphie: **Crescent Wish**. Gli oggetti che ricevete variano con il livello del mostro.

Eventi marginali: potete incontrare dei Mesmerize (rubategli le Lame Mesmerize) o degli **Ochuu** (gigantesche piante verdi con pericolosi tentacoli, prendeteglieli!). Gli Ochuu hanno la sgradevole abitudine di rubarvi gli incantesimi, per cui fate attenzione.



ORFANATROFIO DI EDEA

Laguna arriva all'orfanatrofio cercando **Ellone**, ma si deve rassegnare al fatto che lei è stata portata via dagli Esthariani.

GARDEN DI BALAMB

Squall riflette sulla possibilità di tornare indietro nel tempo per salvare Rinoa quando si risveglia. Edea potrebbe darvi qualche informazione, per cui vi rimettete in viaggio.

ORFANATROFIO DI EDEA

Edea localizza la nave di Ellone, la **White SeeD**, e consegna a Squall una lettera che presenta lui e le sue intenzioni. Quello che sto per descrivere è un evento opzionale. Non penso che potrete giocarlo dopo essere saliti a bordo della White SeeD, per cui vi consiglio di affrontarlo ora.

VILLAGGIO DELLA TRIBÙ SYUMI

Visitate la **fabbrica**, verrete a sapere che per completare la statua c'è bisogno di ulteriore lavoro. Conversate con l'uomo che si trova vicino al **lavandino** nella casa accanto alla fabbrica e con il capo del villaggio. Ci vorrà qualche sforzo per convincere il primo a collaborare.

FISHERMANS HORIZON

Fate un salto alla fabbrica vicino alla **stazione ferroviaria** per assistere a una breve scena con il proprietario, al termine della quale Squall riceve un piccolo **Mumba**.

VILLAGGIO DELLA TRIBÙ SYUMI

Parlate con il capo e con il Syumi nella casa. Ora accetterà di aiutarvi. Parlate ancora una volta con il **capo del villaggio** prima di andarvene.

TROVARE LA WHITE SEED: REGIONE DI SENTRA

A **nord** dell'orfanatrofio c'è un gruppo di isole: ignorate quella più a ovest e vedrete che le isole rimanenti formano un circolo attorno a uno specchio d'acqua. La White SeeD si trova da qualche parte vicino alla **costa di sud ovest**, all'interno del circolo. Probabilmente dovrete spostare la **telecamera** per riuscire a vederla.



A cura di Christian Pettini

Un tempo i videogiochi sportivi - quelli con le astine - necessitavano di molta fantasia per immaginare gli atleti. Ora, grazie all'avanzata tecnologia delle console moderne, possiamo persino riconoscere la 'pelata' di Ronaldo e il codino di Roberto Baggio! Anche la giocabilità ha subito notevoli miglioramenti: i giochi 'partecipativi globali', con il multitap, offrono belle cose alle compagnie numerose, e inoltre i pad pieni di tasti permettono l'implementazione e il controllo di molti gesti atletici.

SPORT

GLI SPORT NON SIMULATI

- Alpinismo
- Bocce
- Body building
- Braccio di ferro
- Caccia
- Canottaggio
- Carte
- Corsa nei sacchi
- Lancio del gatto
- Paracadutismo
- Tennistavolo
- Vela



I DIECI TESTIMONIAL PIÙ FOIX

1. Jonah Lomu (primo per forza: se si arrabbia, che gli dico?)
2. Tony Hawk
3. Michael Owen
4. Tiger Woods
5. Pete Sampras
6. Wayne Gretzky
7. John Madden
8. Frank Thomas
9. Brian Lara
10. Anna Kournikova (però è bona!)



I DIECI MIGLIORI GIOCHI DI CALCIO

1. ISS Pro '98
2. FIFA 2000
3. This Is Football
4. FIFA '99
5. Viva Football
6. UEFA Champions League
7. Bomba '98
8. Libero Grande
9. International Superstar Soccer PRO
10. Puma Street Soccer



4-4-2
(Virgin)
MC



Il primo di una lunga serie di giochi di calcio invendibili. Visto il titolo, ci aspetteremmo un gioco con molte opzioni per il controllo della squadra e un certo realismo simulativo. Invece il risultato finale è davvero tristissimo: grafica e giocabilità sono a livelli infimi. Certi programmatori sono nati per zappare e quello devono fare.
N. giocatori: 1-2

20

2XTREME
(Sony)
MC
Trattasi di un gioco che simula gli 'sport estremi', come è facilmente intuibile. È il seguito di ESPN Extreme sports e, come nel prequel, la chiave del gioco è di competere in gare che hanno elementi racing (mountain bike, snowboard), cercando di ottenere un buon risultato grazie alle evoluzioni.



Migliore del primo episodio ma ancora abbastanza insulso. Non attendiamo con ansia la terza puntata.
N. giocatori: 1-2

35

A

ACTUA GOLF
(Gremlin)
MC, MT
Un bel gioco di golf, con i personaggi interamente digitalizzati e dalle movenze molto fluide. I percorsi, realmente esistenti, sono riprodotti con una grafica poligonale dettagliata e precisa.



Molte opzioni e buona giocabilità; data la natura del titolo, ovviamente, il ritmo è molto lento e quindi il gioco è riservato ai 'riflessivi' e agli 'avventurieri stanchi'.
N. giocatori: 1-4

72

ACTUA GOLF 2
(Gremlin)
MC, MT



Il seguito del primo capitolo della serie golfistica della Gremlin è davvero un ottimo prodotto; mantiene intatta la struttura ma aggiunge molte opzioni, tanti golfisti e, soprattutto, una distesa sterminata di tracciati realmente esistenti (tranne un percorso inventato ad hoc per le esigenze di divertimento di un gioco di golf).
N. giocatori: 1-4

85

ACTUA GOLF 3
(Gremlin)
MC, MT



La serie degli Actua dedicati al golf comincia a stancare; ogni anno, infatti, esce un titolo nuovo, ma ormai non c'è molto da dire; a meno che i programmatori non inseriscano un po' di buche a Hyde Park. Anche qui la cura è grande e la realizzazione, complessivamente, molto buona. Ma se avete uno dei due predecessori, questo acquisto è inutile.
N. giocatori: 1-4

84

ACTUA ICE HOCKEY
(Gremlin)
MC, MT
Un buon simulatore di hockey, completo e divertente. Sempre che vi piaccia l'hockey... Infatti il titolo è riservato agli appassionati di questo sport.



Per loro ci sono tante opzioni, una certa cura grafica e un approccio alla partita semplice e quindi immediato, ma comunque dotato di un certo realismo.
N. giocatori: 1-4

70

ACTUA POOL
(Gremlin)
MC, DS



Un simulatore di biliardo allarga anche a questa disciplina la serie sportiva Gremlin. Divertente e ben realizzato, interesserà gli amanti della stecca, che comunque continueranno a preferire il panno verde a quello raffigurato con i poligoni. Gli altri potrebbero divertirsi a patto che imparino, nell'apposita sezione, a effettuare colpi efficaci.
N. giocatori: 1-2

72

ACTUA SOCCER
(Gremlin)
MC



Questo è il capostipite di una serie che ha detto qualcosa nell'ambito delle simulazioni calcistiche (un genere molto gettonato), e di fatto è stato il miglior gioco di calcio fino all'ISS Pro Konami. Oggi rimane un titolo semplice e godibile, forse poco sofisticato (a livello strategico e di sistema di controllo) se confrontato con la ricchezza di un FIFA, ma sicuramente rimane migliore di molta monnezza uscita in seguito.
N. giocatori: 1-2

75

ACTUA SOCCER: CLUB EDITION
(Gremlin)
MC



Si tratta della versione del primo Actua Soccer riservata, come dice il titolo, alle migliori compagini di club. Mantiene inalterata la struttura dell'originale, ma ha un contorno più accattivante.
Il gioco è lo stesso e, se volete scegliere tra i due, la vostra scelta dovrebbe dipendere dalla preferenza per le squadre nazionali o di club.
N. giocatori: 1-2

75

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NeGCon
JG = JoGCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Shoot Gun
MS = Mouse

ACTUA SOCCER 2
(Gremlin)
MC, MT, DS
La Gremlin ha migliorato grandemente il suo già buon titolo di calcio per offrire al mercato un prodotto in grado di affrontare l'agguerrita concorrenza.



Ecco quindi un sistema di controllo più sofisticato, una certa ricercatezza nel momento strategico e una notevole cura nelle opzioni. La grafica è ottima nella risoluzione e nella fluidità, meno nell'aspetto dei calciatori, composti da pochi poligoni. Le molte e ben gestite visuali si sposano bene con il sufficiente numero di squadre controllabili.
N. giocatori: 1-4

88

ACTUA SOCCER 3
(Gremlin)
MC, MT, DS
Il contorno di questo gioco è eccezionale, a partire dall'intro. Il gioco vero e proprio, però, delude sotto l'aspetto grafico ma anche sotto quello della giocabilità: i calciatori si controllano male sia singolarmente sia come squadra.



Un passo indietro; peccato, perché partendo dalla versione n.2 si poteva creare qualcosa di veramente convincente.
Planet cheat n.4/ Aprile '99
N. giocatori: 1-4

69

ACTUA TENNIS
(Gremlin)
MC, MT



Terribile gioco di tennis dalla gestazione lunghissima. Gli appassionati hanno aspettato un'eternità questa simulazione che delude sotto il profilo grafico (le animazioni sono pietose, lente e scattose come raramente si è visto) e della giocabilità (il tennista fa quello che vuole). Ci sono tante opzioni, e il gioco in due, tre o quattro è pur sempre divertente; ma è merito dei giocatori, non del gioco.
N. giocatori: 1-4

40

ADIDAS POWER SOCCER
(Psygnosis)
NC



Un calcio molto arcade, anche se non immediatissimo per via dei molti comandi impartibili con i tasti del pad. A livello di giocabilità siamo su livelli un po' bassi, perché il controllo sull'azione non è molto soddisfacente né gratificante. A livello estetico, poi, le cose sono anche peggiori e il gioco non regge il confronto con gli standard attuali.
N. giocatori: 1-2

59

ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97
(Psygnosis)
NC



La seconda puntata del gioco di calcio di Psygnosis non cambia molto le cose; migliora un po' il contorno, ma la dinamica di gioco rimane quella, così come l'aspetto complessivo. Abbiamo ancora l'effetto scia ogni volta che scattiamo e questo, insieme ad altre genialate simili, dona al tutto un aspetto poco serio.
N. giocatori: 1-2

60

ADIDAS POWER SOCCER 2
(Psygnosis)
MC, MT



Di fatto, è questa la seconda release dell'originale Adidas, dal momento che apporta cambiamenti significativi. Certo, l'impostazione rimane molto arcade, forse troppo, e il prodotto risulta inadeguato, più vicino a mediocrità tipo All Star Soccer che a roba seria come gli ISS Pro.
N. giocatori: 1-4

63

ADIDAS '98
(Psygnosis)
MC, MT



Terzo giro per il calcio di Psygnosis. La grafica è finalmente al passo con i tempi, specie per quanto riguarda il dettaglio. Ma il gioco continua a fare acqua, legato com'è alla tradizione arcade. Anche le visuali e il contorno enfatizzano l'approccio poco simulativo, e questo si fa ancor più grave quando si riscontra una certa complessità nel sistema di controllo.
N. giocatori: 1-4

67

ALL STAR SOCCER
(Eidos)
MC, MT



Questo gioco di calcio punta molto sulla caratterizzazione dei protagonisti. Ci sono molte caricature di giocatori famosi, ma se cercate un titolo valido considerate che All Star Soccer ha una pessima giocabilità per colpa di un sistema di controllo scarso e un'intelligenza artificiale che perde il confronto con lo Sfornatutto De Longhi. Se All Star Soccer fosse compatibile con qualche pistola, la vorremmo usare per sparare addosso ai programmatori di questo, scusate il paradossale intreccio, ingiocagioco.

ALL STAR TENNIS
(Ubisoft)
MC, MT, DS
La grafica del presente gioco è davvero stupefacente; si tratta del seguito "serio" di Tennis Arena, e si rivela un prodotto davvero ottimo. Non soddisferà gli amanti delle simulazioni perché la varietà di colpi performabili non è approfondita tanto da fare, di questo titolo, una simulazione realistica.



Tuttavia sono ottimamente calibrati il ritmo degli scambi e il loro svolgimento, molto simile alle dinamiche performate dai virtuosi della racchetta. Da non sottovalutare la presenza di diversi tennisti realmente esistenti, differenti nell'aspetto ma anche (wow!) nello stile di gioco. Ottima, anzi di più, l'opzione per il gioco in due o (grazie a quel meraviglioso accessorio che è il multitap) in tre o quattro.
N. giocatori: 1-4

85

I DIECI GIOCHI SPORTIVI PIÙ SPETTACOLARI

1. ISS Pro '98
2. Cool Boarders 3



3. Street Sk8ter
4. This Is Football
5. FIFA 2000
6. NBA Jam Tournament Edition
7. Dead Ball Zone
8. WWF Attitude
9. Total NBA '97
10. NHL 2000

I PEGGIORI DIECI GIOCHI SPORTIVI

1. All Star Soccer
2. Davis Cup Tennis
3. Madden '96
4. OnSide Soccer
5. NBA In the Zone
6. 4-4-2 Soccer
7. Chill
8. V-Ball
9. NFL Extreme
10. NHL Open Ice



MIGLIORI SPORTIVI 'MULTITAPPABILI'



1. International Track & Field
2. Tennis Arena
3. WWF Attitude
4. NBA Jam Tournament Edition
5. Total NBA
6. Puma Street Soccer
7. Anna Kournikova's Smash Court Tennis
8. FIFA '99
9. Tiger Woods '99
10. UEFA Champions League

I DIECI SPORTIVI PIÙ GIOCABILI E IMMEDIATI



1. Everybody's Golf
2. Cool Boarders
3. International Track & Field
4. NBA Jam Tournament Edition
5. Anna Kournikova's Smash Court Tennis
6. Actua Soccer
7. All Star Tennis
8. Total NBA '98
9. WWF Warzone
10. Space Jam

LE DIECI ANIMAZIONI MIGLIORI



1. ISS Pro '98
2. Tony Hawk's Skateboarding
3. FIFA 2000
4. Madden '99
5. Cool Boarders 3
6. Pete Sampras Extreme Tennis
7. Actua Soccer 2
8. NBA Live '99
9. Tennis Arena
10. Actua Golf 3

bile gioco.
N. giocatori: 1-4

-1

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
(Namco)
MC, MT

Il seguito dell'acclamato Smash Court Tennis è questo; con un testimonial che ben si addice al carattere della realizzazione (semplice e bello), il prodotto mantiene inalterate le qualità in termini di giocabilità, immediatezza, semplicità.



Graficamente l'impostazione rimane bidimensionale, ma i colori sono ben indovinati e la fantasia nel design dei campi sottolinea ancora una volta la leggerezza del titolo. Che comunque piacerà a chi ama i giochi immediati; gli amanti delle rigorose simulazioni si tengano a debita distanza...
N. Giocatori: 1-4

80

B

BIG AIR
(Accolade)
MC, DS



Il team di sviluppo che ha il nome di una razza di cani davvero cattiva, Pitbull, realizza una simulazione che di veramente cattivo ha la colonna sonora: si tratta di 25 brani hard core/punk/ska davvero belli. Commentano un gioco in verità un poco amaro. Le piste sono brevi e graficamente poco ispirate; su di esse, si muovono atleti dai movimenti poco realistici e il cui controllo non è ineccepibile. Peccato, sarà per la prossima volta.

N. Giocatori: 1-2
Planet cheat: n. 7/ Luglio '99

75

BOMBA '98
(BMG Interactive)
MC

E adesso spizziamoci questo Bombetta; è un buon giochino, capace di dare soddisfazioni, a patto che ci si impratichisca con il sistema di controllo e soprattutto con quel maledetto quanto inutile mirino, usato al posto del classico after touch per indirizzare i tiri. Purtroppo l'aspetto è acquoso, i calciatori scivolano invece di correre, i contrasti sembrano poco fisici, e questa scarsa cura si ripercuote un po' sulla giocabilità.





Graficamente è nella media, ma in finale si perde tra gli altri titoli calcistici usciti nel periodo pre-mondiali di Francia.
La versione statunitense, che ha come testimonial quel simpaticone di Alexi Lalas, lima qualche difetto ed è complessivamente migliore.
N. giocatori: 1-2

68

BREAK POINT TENNIS
(Ocean)
MC

Un simulatore di tennis che si distingue per la mediocrità generale. Grafica mediocre, nulla di nuovo sul fronte delle opzioni, sistema di controllo appena sufficiente, scarso appeal della partita. E meno male che esistono i games tester, che dovrebbero correggere errori gravi come questi!
N. giocatori: 1-2

47

BRIAN LARA CRICKET
(Codemasters)
MC, DS



Graficamente è un buon gioco, ma... chi di voi conosce il cricket? Scusate un attimo... "Pitone, ti sei informato su come si gioca a cricket? Ancora non lo sai? Per la miseria, te l'ho già chiesto per il Wanted di Giugno!".
Il manuale vi spiega le regole fondamentali di questo sport anglosassone che, al di fuori del continente isolato, venderà abbastanza poco. Ci sono molte opzioni e tutto è ben curato, ma come si fa a consigliarlo?
N. giocatori: 1-2

60

BRUNSWICK PRO BOWLING
(THQ)
MC, MT



Un prodotto che soddisferà il piccolo Lebowski che è in voi: questa simulazione di bowling è davvero accurata e piacerà a tutti coloro che amano questo sport. Le molte opzioni sostengono infatti un gioco accurato nella sostanza e valido nella forma. Fico, non solo per gli appassionati.
N. giocatori: 1-6

77

C

CHILL
(Eidos)
MC

In un gioco di ambientazione montana, non si è mai visto un simile dettaglio nelle texture che raffigurano la neve.



Purtroppo questa è l'unica nota positiva in un gioco un po' lento e poco fluido, ostico nel non ben calibrato sistema di controllo e non molto originale. Peccato, perché l'aspetto visivo è eccezionale.
N. giocatori: 1-2

57

COOL BOARDERS
(Sony)
MC

Il precursore dei titoli di snowboard ha ancora molto da dire alla numerosa concorrenza. Le piste non sono molte e neppure le opzioni, ma è sicuramente il più semplice, immediato e divertente gioco del genere.



Imperdibile il telecronista (un fulminato divino) che commenta le nostre gesta e aumenta il feeling generale. E tenete presente che adesso dovrebbe costare pure poco...
N. giocatori: 1

85

COOL BOARDERS 2
(Sony)
MC



Il seguito del capostipite di un genere aggiunge molti fronzoli, alcuni dei quali rischiano di confondere il giocatore. Si punta molto sulle acrobazie, le piste sono tante e il gioco offre diversi tipi di competizione. È tutto valido, ma forse si poteva sacrificare qualcosa per rendere il prodotto meno complicato.
N. giocatori: 1-2

86

COOL BOARDERS 3
(Sony)
MC, MT

L'ultima parola nel genere dei simulatori di snowboard. Una bella grafica - fluida e risoluta - e una

fantastica giocabilità fanno di questo prodotto un vero vincente. Sarebbe stato perfetto se la funzione del salto fosse stata implementata in modo meno bizzarro. Vario, longevo, buonissimo!



N. giocatori: 1-4
Planet cheat: n. 3/Marzo '99

89

D

DAVIS CUP TENNIS
(Telstar)
MC, MT

Tutti quelli che conoscono bene il tennis sanno che la Coppa Davis è un torneo di nicchia, snobbato dai giocatori più importanti nonostante il fascino ultracentenario della competizione. E anche questo gioco perde il confronto con gli altri, che di fatto sono l'equivalente dei tornei dello Slam: tutti li preferiscono alla Davis.
N. giocatori: 1-4

34

DEAD BALL ZONE
(GT Interactive)
MC, DS



Alcuni generi particolari, che hanno fatto sfracelli su alcune piattaforme, non trovano spazio su altre console; questo DBZ appartiene ai titoli sportivi futuristici, che andavano forte diversi anni fa. Oggi la struttura e lo schema di gioco appaiono un po' inattuali e questo titolo, sebbene realizzato non malaccio, piacerà agli amanti dei giochi veloci, violenti e spettacolari, ma non agli appassionati di simulazioni sportive.
N. giocatori: 1-2

66

E

ESPN EXTREME GAMES
(Sony)
MC



Cos'è, un gioco di guida? Boh, sembra. Più che altro è un 'simulatore di sport estremo', contenente discipline estreme ma complessivamente mediocre: prendiamo, alternativamente, il controlli di una mountain bike o di uno snowboard, o ancora di roller skates o cose così. Tuttavia la realizzazione lascia perplessi e di estremo, in definitiva, c'è solo la noia.
N. giocatori: 1

30

EXTREME SNOW BREAK
(Microids)
MC

Due giochi in uno: un gioco classico di sci e una più moderna simulazione di snowboard. La differenza tra le due scelte è minima e non influenza più di tanto, soprattutto dal punto di vista della risposta; questo tradisce una realizzazione un po' superficiale.



Le opzioni non presentano nulla di nuovo, e la grafica è troppo 'già vista' per far sì che questo titolo superi l'agguerrita concorrenza.
N. giocatori: 1

68

F

FA PREMIER LEAGUE STARS
(Electronic Arts)
MC, MT, DS



Il motore di FIFA e la cura che Electronic Arts usa solitamente nelle sue realizzazioni sono al servizio di un onesto gioco di calcio, dedicato esclusivamente al campionato inglese. Un aspetto accattivante accompagna una giocabilità fin troppo nota e il gioco, pur valido, merita l'accoglienza freddina del pubblico non inglese.
N. Giocatori: 1-8

90

FIFA '96
(Electronic Arts)
MC, MT

L'esordio della celebre serie della Electronic Arts su PlayStation.



Come nella controparte PC, la release del '96 ha il campo raffigurato in grafica poligonale, ma i calciatori sono dei semplici sprite bitmap. Ma questo è il meno; il gioco risulta difficilmente gestibile per colpa del sistema di controllo lento e poco preciso. A nulla servono la consueta ricchezza delle opzioni e del database.
N. giocatori: 1-4

43

FIFA '97
(Electronic Arts)
MC, MT



I calciatori in 2D della release del '96 lasciano il posto a giocatori poligonali. Ma il risultato è terrificante: le animazioni scattano da morire e la palla, invece di compiere una traiettoria, scompare per riapparire qualche metro più avanti. Inoltre, i giocatori sono artritici e si muovono molto lentamente. Evitatelo se non volete passare il vostro tempo a imprecare anziché a giocare.
N. giocatori: 1-4

45

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98
(Electronic Arts)
MC, MT



La EA, saggiamente, ha deciso di investire nello sviluppo di un buon titolo di calcio i soldi sporchi guadagnati con le uscite precedenti. Questa RTWC è la 'prova generale' prima dell'uscita del gioco ufficiale dei mondiali (nomato World Cup '98: vedere la lettera "W"), e bisogna riconoscere ai programmatori di aver fatto un buon lavoro: i calciatori eseguono con immediatezza e precisione i comandi impartiti, e lo svolgimento dell'azione è sempre sotto controllo. Dovete abituarvi al sistema di controllo (complesso, perché sfrutta tutti i tasti del pad), ma sarete ripagati da un gioco estremamente vario e longevo, considerando la quantità di squadre, calciatori e campionati presente nel gioco.
N. giocatori: 1-8

89

FIFA '99
(Electronic Arts)
MC, MT, DS



Sempre meglio in casa EA, hanno 'arrotondato' un prodotto già molto buono arricchendolo di fronzoli e animazioni che rendono più varia e interessante l'azione. Inoltre, sono stati migliorati i particolari 'nascosti', come il rispetto dei parametri dei giocatori e l'intelligenza artificiale. Eccellente.
N. giocatori: 1-8
Planet cheat: n. 5/Maggio '99 e n. 6/Giugno '99

92

FISHERMAN'S BAIT
(Konami)
MC, DS



È giunto fresco fresco in occidente il miglior simulatore di pesca nato in Iappone, sviluppato non a caso da una softhouse che rulla. Si tratta di un gioco certamente originalissimo, ma anche dotato di alcune buone caratteristiche. Prima fra tutte, va evidenziata l'estrema aderenza con la realtà, che si traduce anche in un gameplay sviluppato in modo da premiare gli sforzi del giocatore per quanto riguarda la scelta dell'attrezzatura. Un po' come per Densha De Go! non dovete pensare che si tratti di qualcosa di noioso: avrete sempre qualcosa da fare a meno che non cerchiate di pescare nel lavandino del cesso. Tecnicamente il gioco si difende e le atmosfere disegnate sono molto efficaci. Sostanzialmente buono, provatelo perché potrebbe sorprendervi, così come ha sorpreso il nostro caro Pitone.
N. Giocatori: Pitone-2

85

EVERYBODY'S GOLF
Sony)
MC



Un disimpegnato gioco di golf dall'aspetto prettamente nipponico fa capolino su un mercato dove la partita è tra i seriosi simulatori della Gremlin (i tre Actua Golf) e quelli della EA (l'infinita serie PGA). Questo titolo punta sulla giocabilità e sull'immediatezza, pur mantenendo uno spessore notevole e una tecnica audiovisiva di tutto rispetto. I giocatori hanno un look fumettoso, ma le loro movenze sono ineccepibilmente fluide; i green sono disegnati in modo notevole, ottimamente colorati ma soprattutto molto 'solidi', compatti. Èun gioco divertente più che serio; magari non simula gli effetti del battito d'ali del gabbiano che vola sopra la testa del golfista, ma è molto gradevole e immediato. La seconda puntata,uscita in Giappone, dovrebbe arrivare presto anche qui da noi.
N. giocatori: 1-4

86

FIFA 2000
(Electronic Arts)
MC, MT, DS

Nuobo nuobo, arriva anche l'ultimo nato in casa Electronic Arts.



E lo fa senza rumore, dal momento che l'intera realizzazione è in linea con il passato, e all'appassionato è sufficiente sapere che è uscito un nuovo capitolo della serie di FIFA. Infatti, i lavori dell'Electronic Arts sono un po' come i panini con la Nutella: un rifugio sicuro, sai sempre che il secondo sarà più buono del primo perché ci metterai più Nutella. E infatti questo FIFA 2000 è più ricco e curato delle edizioni precedenti, che di fatto però costituiscono il suo maggior limite: chi possiede una copia delle release precedenti (a partire dal '98 Road to World Cup) compri questo 2000 sapendo che i motion capture sono simili ma soprattutto la dinamica delle azioni è invariata; solo i più pignolini coglieranno una IA leggermente migliorata, che comunque svolge ottimamente il suo compito una volta scesi in campo.
N. Giocatori: 1-8

91

G

GOAL STORM
(Konami)
NC



L'esordio della Konami sulla PlayStation. In realtà non è un prequel dei due ISS Pro, sebbene sia interamente tridimensionale. Ai tempi, quando la concorrenza era costituita dal solo Adidas Power Soccer, poteva pure essere vendibile, oggi né la grafica né la giocabilità lo rendono un prodotto in grado di opporsi all'agguerrita concorrenza.
N. giocatori: 1-2

55

H

HYPER TENNIS
(JVC)
MC



Inspiegabile gioco di tennis, che offre la singolare possibilità di affrontare una stagione composta da sei tornei (il tour ATP ne ha oltre 100) con uno a scelta fra ben (!) dodici giocatori. La rappresentazione grafica è altalenante; al buon motion capture si accosta un campo povero, in cui non vediamo arbitri o raccattapalle.
N. giocatori: 1-2

58

I

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
(Konami)
MC, MT



Il gioco di calcio definitivo per le console a 16 bit fatica molto per trovar spazio sulla PlayStation. La grafica bidimensionale in questo genere di giochi è quasi offensiva, e a poco servono le molte opzioni e il sistema di controllo Konami: un ottimo titolo, ma assolutamente inadeguato allo standard imposto dai 32 bit della dea grigia.
N. giocatori: 1-4

61

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
(Konami)
MC



La breccia nel settore dei giochi di calcio. Dopo ISS Pro, nessun gioco di calcio può uscire senza essere confrontato con questo mostro di giocabilità, tecnica e tattica. Ormai superato ma molto interessante, ha come unico difetto una certa carenza di opzioni. Ma, una volta in campo, il gioco è davvero eccezionale. E oggi costa pure poco.
N. giocatori: 1-2

88

J

JOHN MADDEN '97
(Electronic Arts)
MC, MT

La saga di John Madden ci perseguita sin dai tempi del Mega Drive. L'eroe stanco arriva sulla PlayStation mantenendo la sua appariscente grafica 2D per quanto riguarda la rappresentazione dei giocatori. Certo, se amate il football americano questo titolo potrebbe piacervi, essendo realizzato davvero con cura; ma è oggettivamente 'vecchio'.
N. giocatori: 1-4

67

JOHN MADDEN '98
(Electronic Arts)
MC, MT



Il tormento continua. I giocatori restano 2D e si muovono con discreto realismo sul campo poligonale. Le opzioni sono molte e complete, consentendo di controllare la squadra fin nei minimi spostamenti di ogni singolo. Molte anche le statistiche, in un gioco che, come al solito, lascia indifferente il grande pubblico europeo, poco appassionato di questo sport made in USA.
N. giocatori: 1-4

67

JOHN MADDEN NFL '99
(Electronic Arts)
MC,MT, DS

Finalmente! Per la terza puntata del football di zio John i giocatori si mettono il vestito buono: tanti sani poligoni rappresentano le due squadre. Ma è il gioco a essere stravolto; più user friendly, è davvero un buon prodotto, in grado di avvicinare al football anche il neofita grazie alla spettacolarità e alla relativa facilità d'uso.



Il contorno, curato al massimo, aumenta l'interesse per questo prodotto davvero valido.
N. giocatori: 1-4

79

JONAH LOMU RUGBY
(Codemasters)
MC, MT



Il miglior giocatore mondiale di rugby (nonché l'atleta più massiccio in circolazione dopo Shaquille O'Neal) è il testimonial dell'unico titolo dedicato a questo sport. Non è molto divertente ma è ben curato, e le possibilità offerte sono parecchie.
Si può giocare in quattro, con il multitap, e questo aumenta l'interesse per un prodotto sì valido ma destinato al pubblico di appassionati.
N. giocatori: 1-4

68

K

KICK OFF '97
(Anco)
MC

Un mito su Amiga raggiunge la PlayStation. E la musica cambia: infatti il gioco diventa treddì, e va bene, ma a programmarlo non è Dino Dini e questo, purtroppo, non va bene manco per niente.





Dell'immensa giocabilità del 16 bit Commodore c'è solo il nostro triste e malinconico ricordo. Oggi, su Play, i programmatori della Anco fanno il possibile, ma la giocabilità è quella che è: misera. Dino, torna per noi!
N. giocatori: 1-2

48

KICK OFF WORLD
(Anco)
MC, MT



Il seguito del primo, deludente, Kick Off si arricchisce di una (semplice) sezione dedicata alla gestione della squadra. La fase di gioco, però, continua a non convincere; ma questo CD contiene anche un pezzo di storia: l'originale Kick Off, il primo, l'inarrivabile. È esagerato comprare il gioco solo per questa feature, ma di fatto è la cosa migliore che c'è.
N. giocatori: 1-4

57

KNOCKOUT KINGS
(Electronic Arts)
MC, DS



Un'altra simulazione per l'Electronic Arts, questa volta dedicata alla boxe. Molti pugili realmente esistenti rendono il gioco abbastanza interessante. Sia i numerosi parametri che la meccanica di gioco che il grosso numero di boxeur (realmente esistenti e ottimamente riprodotti) tradiscono l'aspetto molto simulativo; questo significa che il gioco è riservato agli appassionati, i quali, tuttavia, ne apprezzeranno la completezza e la fedeltà simulativa.
N. giocatori: 1-2

76

L

LIBERO GRANDE
(Namco)
MC, DS



Un innovativo gioco di calcio; controlliamo un solo

ISS PRO '98
(Konami)
MC, DS



Ecco il migliore di tutti. La grafica è fluidissima (ma il dettaglio è inferiore agli ultimi FIFA), e i ventidue in campo si muovono con estremo realismo: le animazioni sono infatti molto continue e i gesti atletici riproducono le movenze dei più eleganti calciatori in carne e ossa. L'intelligenza artificiale compete con quella di Einstein: basta vedere come si comportano in campo i nostri compagni (coprono, scattano, si spostano con intelligenza per presidiare zone di campo) per capire che il vero calcio per PlayStation è questo. Purtroppo il gioco manca un po' per quanto riguarda il comparto delle opzioni e mancano i nomi reali dei giocatori, ma il problema è ovviabile grazie al funzionale editor. And the winner is... ISS Pro '98!
N. giocatori: 1-2

95

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
(Konami)
MC, MT

Volete un gioco adatto alle compagnie numerose in cui non tutti sono abili con il joypad? Eccolo! Per superare le prove e vincere basta premere velocemente i tasti. Tanta semplicità permette di porre l'accento sull'enfasi e sulla sfida tra amici, e infatti, in singolo, non ci gioca nessuno. In tanti, invece, la competizione all'ultimo metro (o secondo, o centimetro) è compulsiva e divertente al massimo. L'aspetto grafico è onesto, e svolge bene il suo lavoro: alcune zoomate sono degne di menzione, e l'aspetto degli atleti poligonali è molto solido; tuttavia l'aspetto è fondamentalmente essenziale. Ma il cuore del gioco rimane la sua godibilità e, se avete 4 pad e un multitap, non potrete resistere alla tentazione di sfidare i vostri amici sulla pista e... vinca il dito più veloce!
N. giocatori: 1-2

89

giocatore inquadrato di spalle (come nel vecchio "I play 3D soccer" per Amiga). L'azione è molto varia, il sistema di controllo risponde bene alle esigenze di una meccanica tanto particolare e le mosse a disposizione del giocatore sono davvero moltissime: dribbling, finte e colpi speciali rendono l'azione varia e compulsiva. Interessantissimo.
N. Giocatori: 1-2
Planet cheat: n. 6/ Giugno '99

84

M

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER
(Eidos)
MC, MT, DS



Il secondo capitolo del calcio di Eidos è un buon titolo. Giocabile e veloce, è dotato di una grafica 'strana': da una parte, infatti, la risoluzione è davvero alta; dall'altra, gli arti dei giocatori sembrano degli stuzzicadenti. Ma questo non rovina un gioco complessivamente più che buono, non molto tattico ma semplice e immediato. Si può giocare anche in quattro, ma soltanto due contro due.
N. giocatori: 1-4

88

N

NAGANO WINTER OLYMPICS
(Konami)
MC, MT, DS



Le olimpiadi invernali come non le avete mai viste. Un multievento vario e interessante, arricchito dalla possibilità di giocare in tanti. Il divertimento è 'quello di una volta' per un titolo da godere in compagnia nei lunghi e bui mesi d'inverno.
N. giocatori: 1-4

77

NBA HANG TIME
(GT Interactive)
MC, MT



Fondamentalmente è NBA Jam, con qualche differenza nell'aspetto e nei particolari. Oggettivamente considerato, è un titolo con poco appeal. Divertente ma nulla più, è un acquisto inutile se avete già il buon Jam.
N. giocatori: 1-4

60

NBA IN THE ZONE
(Konami)
MC



Preistorico gioco di basket, vanta la licenza ufficiale dell'NBA (come tutti gli altri) ma non ha nulla di particolare. La grafica è molto primitiva, e questo gioco certo non è il miglior testimone delle capacità dei programmatori Konami. Ma d'altronde, avete mai visto un giapponese che gioca a basket? Se pensate a questo, capite perché il gioco fa acqua.
N. giocatori: 1-2

54

NBA IN THE ZONE 2
(Konami)
MC



Questo seguito, risalente a quasi tre anni fa, migliora sotto tutti i punti di vista il primo capitolo ma rimane un titolo insufficiente. La giocabilità non è male e il dettaglio grafico è degno di nota (specialmente se rapportato ai tempi), ma le animazioni scattano, i giocatori scivolano sul campo e, soprattutto, il ritmo della partita è sballato.
N. giocatori: 1-2

58

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION
(Acclaim)
MT



Azione arcade al 100% in questo gioco di basket in cui ogni colpo è lecito. Due squadre di due giocatori l'una se le danno di santa ragione per arrivare a canestro ed effettuare una schiacciata con avvitamento multiplo. Molto spettacolare, affatto simulativo ma incredibilmente divertente. Cooperativo in due, oppure in quattro, è l'ultima parola in fatto di sport arcade. Provatelo, ve lo chiedo per piacere.
E per chi dice che la grafica è in 2D, è pronta una schiacciona in faccia!
N. giocatori: 1-4

88

NBA JAM EXTREME
(Acclaim)
MC, MT



Dove è rimasta la velocità del prequel? In questo Extreme, la grafica poligonale ha rallentato terribilmente il tutto e, sebbene la dinamica sia la stessa del Tournament Edition, la giocabilità non ci si avvicina nemmeno. Sul campo non si capisce cosa succeda e il controllo delle azioni, specie quelle difensive, lascia a desiderare. La spettacolarità che il 3D dovrebbe offrire, poi, si traduce spesso in un orribile spettacolo inspiegabile.
N. giocatori: 1-4

60

NBA LIVE '96
(Electronic Arts)
MC



Quando uscì, perse miseramente il confronto con Total NBA. Questo per un concorso di colpe tra la grafica, la giocabilità e l'interesse generale. Incontrollabili sprite 2D si affrontano senza che noi si sia in grado di capire come fermare gli avversari e far fare canestro ai nostri. Deprimente.
N. giocatori: 1-2

48

NBA LIVE '97
(Electronic Arts)
MC



La grafica, finalmente full-3D, sostiene un gioco più definito. Gli aspetti simulativi sono preponderanti e tutto il contorno, realizzato con la consueta cura maniacale della EA, sorregge un gioco abbastanza buono.
N. giocatori: 1-4

68

NBA LIVE '98
(Electronic Arts)
MC, MT



Gli sviluppatori della EA lavorano duro, e finalmente producono un gioco in cui i poligoni si muovono in modo convincente e fluido. Le statistiche aggiornate e il buon feeling (merito di un contorno efficace, accattivante e ben studiato) ne fanno un prodotto valido. Se solo non fosse uscita la versione del '99, che...
N. giocatori: 1-8

79

NBA LIVE '99
(Electronic Arts)
MC, MT, DS



Ecco il gioco di NBA che aspettavamo dalla Electronic Arts! La cura e la perizia che nessuno disconosce al colosso statunitense sono finalmente al servizio di un gioco di basket che coniuga con insuitata efficacia un'accurata simulazione e un divertente e compulsivo arcade di basket, che risulta immediato e realistico insieme. La grafica è davvero bella, e l'elevata risoluzione rende giustizia alle texture molto dettagliate nonché alla fluidità dei movimenti.
N. giocatori: 1-8
Planet cheat: n. 4/ Aprile '99

88

NBA PRO '98
(Konami)
MC, MT



La terza uscita di Konami è di gran lunga la migliore; molto tattico, con un buon controllo e una grafica all'altezza dei titolo sviluppati dalla concorrenza. Ricorda poco i precedenti In the Zone, e questo è sicuramente il maggior pregio del titolo in questione...
N. giocatori: 1-4

80

NFL GAMEDAY
(Sony)
MC



Un vecchio gioco (si parla del '96) di football americano, semplice da gestire nei limiti in cui può esser facile un gioco in cui la componente tattica è complessissima. Anche la parte giocata è discretamente divertente: insomma, il titolo è abbastanza buono. Molto nitida e pulita la grafica.
N. giocatori: 1-2

69

NFL BLITZ
(GT Interactive)
MC, DS



Da una casa certo non famosa per i giochi sportivi, arriva questo titolo molto arcade. Ed è davvero godibile, dal momento che i programmatori hanno puntato sull'immediatezza riducendo all'osso la componente tattica, che pure c'è. Un titolo di football che può interessare anche quelli che amano i giochi di squadra, ma non apprezzano questo sport molto americano.
N. giocatori: 1-2

72

NFL EXTREME
(Sony)
MC, MT, DS



Sony, cosa hai fatto! Questo gioco di football è l'equivalente di All Star Soccer per i titoli calcistici; si caratterizza per l'ironia e lo ricorderemo come una prova ridicola. Colorato e immediato ma stupido oltre ogni limite sopportabile, è giusto che rimanga a prendere la polvere sugli scaffali.
N. giocatori: 1-4

39

NHL '97
(Electronic Arts)
MC, MT



Un buon gioco di hockey, curato e abbastanza divertente. La perizia realizzativa è quella consueta della Electronic Arts, ma la qualità non è quella dei giochi usciti in contemporanea a questo, per fortuna. Gli amanti dell'hockey, ma più in generale dei giochi di squadra, troveranno un titolo in grado di soddisfarli.
N. giocatori: 1-8

70

NHL '98
(Electronic Arts)
MC, MT





L'hockey dell'Electronic Arts si ripresenta sul mercato con la medesima sostanza del prequel, rinnovando il rooster e rendendo il contorno un po' più accattivante.
È sempre un bel gioco e piacerà a quelli che hanno apprezzato il primo episodio. Ma se avete comprato la release del '97, tenete presente che gli aggiornamenti delle squadre sono l'unica cosa davvero differente.
N. giocatori: 1-2

71

NHL '99
(Electronic Arts)
MC, DS



La puntata che riporta la data '99 dell'hockey di EA è sempre il bel gioco che conosciamo. La grafica, se confrontata alla prima release PSX, è sicuramente migliorata; le statistiche sono aggiornate, e c'è tutto quello che ci deve essere e anche di più, ma non è un acquisto indispensabile se avete uno dei due prequel, a meno che non siate fissati o ricchi sfondati.
N. giocatori: 1-2
Planet cheat: n. 4/Aprile '99

72

NHL FACE OFF '97
(Sony)
MC, MT



Non entusiasma questo titolo Sony che cerca di contrastare i titoli concorrenti prodotti dall'Electronic Arts. Esteticamente è inferiore, e la dinamica di gioco conosce diverse semplificazioni. Adatto a chi si accontenta di un gioco poco profondo: e nessun appassionato di hockey dovrebbe esserlo.
N. giocatori: 1-8

43

NHL FACE OFF '98
(Sony)
MC, MT, DS



La seconda uscita della Sony conferma la scarsa vena dei programmatori. Non molto è migliorato dall'episodio precedente, e anche questo si segnala per una generale piattezza, un'eccessiva semplicità e una grafica poco esaltante.
N. giocatori: 1-8

49

NHL OPEN ICE
(GT Interactive)
MC, MT, DS



Un altro gioco di hockey affatto divertente (nonostante l'impostazione arcade) dovrebbe garantire una certa immediatezza. Invece, siamo di fronte a un prodotto davvero deprimente, una sorta di All Star Soccer sul ghiaccio, con meno umorismo (grazie al cielo) ma ugualmente banale.
N. giocatori: 1-4

41

O

OLYMPIC GAMES
(US Gold)
MC, MT



Un multievento interessante: la quantità e la qualità delle prove offerte è decisamente buona, ma il gioco non riesce a prendere. La dinamica delle varie prove non comporta sempre il picchiettamento sul pad, come nella scherma e nel tiro a bersaglio.
Perde il confronto con il diretto concorrente International Track & Field proprio sul piano del coinvolgimento.
N. giocatori: 1-8

70

OLYMPIC SOCCER
(US Gold)
MC



Un gioco di calcio che conobbe un discreto successo quando uscì; ma fu solo perché la concorrenza si stava preparando. Guardare oggi questo gioco è come guidare una macchina di 100 anni fa: il tempo ne ha decretato la sconfitta.
N. giocatori: 1-2

36

ON SIDE SOCCER
(Telstar)
MC



Questo gioco è un'autentica perla trash. È un tentativo di unire la parte giocata a quella di gestione della squadra, ma risulta davvero scarso, perfino simpatico nel suo orrore.
Fate attenzione: se vi insegue, scappate.
N. giocatori: 1-2

25

P

PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS
(Codemasters)
MC, MT
Il miglior tennista degli anni '90 è testimonial per questo gioco programmato dai Codemasters. La parte giocata è molto buona, poco simulativa per quanto riguarda la varietà di colpi ma aderente alla realtà sia come tempi che come svolgimento delle azioni.



Graficamente il titolo è eccellente, anzi di più se considerate che il gioco è uscito molto tempo fa: le animazioni sono fluidissime e i tennisti sono belli e dotati di raffinate animazioni. Le visuali sono tutte giocabili, compresa quella in prima persona.
N. giocatori: 1-4

84

PGA TOUR '96
(Electronic Arts)
MC



Dodici golfisti realmente esistenti e due tracciati completi per un titolo che perse il confronto con Actua Golf. In realtà, l'implementazione di molti parametri, numeri e quant'altro appesantiscono un gioco la cui dinamica dovrebbe essere fondamentalmente semplice.
N. giocatori: 1-4

70

PGA TOUR '97
(Electronic Arts)
MC



Similmente all'edizione del 1996, dodici golfisti e due tracciati (per fortuna diversi) costituiscono la ricchezza di questo titolo, curato quanto volete ma poco godibile. Gli sprite bidimensionali, inseriti in un valido contesto 3D, non prendono di certo; rifiutatelo anche se ve lo danno gratis, non ne vale la pena.
N. giocatori: 1-4

71

PGA TOUR '98
(Electronic Arts)
MC



Sempre il solito realismo simulativo pure per questa release, la cui uscita non è molto comprensibile. Magari, sul Commodore 64 sarebbe stato meglio di Leader Board.
Qui ci ha stufato a tutti e vogliamo qualcosa di nuovo; per fortuna l'EA, nella versione '99, ce l'ha data. Neppure la solita possibilità di giocare in quattro passandosi il pad riesce ad aumentare l'interesse per questo titolo.
N. giocatori: 1-4

71,5

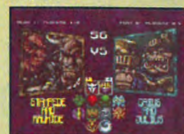
PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING
(Funsoft)
MC



Poco curato clone di Cool Boarders, non appassiona per il semplice fatto che non ha nulla da offrire.
La Funsoft avrebbe dovuto approfondire qualche aspetto del gioco, invece di offrire un prodotto che non ha alcun numero in grado di fargli vincere il confronto con i blasonati concorrenti. Né la grafica né la giocabilità riescono ad appassionare. Vabbé...
N. giocatori: 1-2

60

PITBALL
(Time Warner)
MC, MT



Un vecchio gioco sportivo di ambientazione futuristica, ricalca gli stereotipi del genere: iperviolenza e regole della competizione rubate agli sport contemporanei. In Pitball controllate una squadra che deve vincere in una partita che ha il 50% di pallamano, il 20% di basket, il 15% di Speedball II e il 30 % di Tekken. Sì, lo so, i conti non tornano: ma anche giocando c'è qualcosa che non va: la risposta ai comandi non è soddisfacente e la grafica, rozza e mal colorata, soffre degli spostamenti ebeti della telecamera, cosa che svantaggia la già precaria giocabilità.
N. giocatori: 1-4

44

PUMA STREET SOCCER
(Sunsoft)
MC, MT, DS



Il primo gioco dedicato al calcetto è un prodotto ben valido, che riesce a riprodurre la frenesia tipica di questo ottimo sport. Il sistema di controllo è realmente diverso rispetto agli altri titoli di calcio, e risulta dannatamente efficace e veloce (proprio come dovrebbe essere per riprodurre la realtà). La grafica è buona; le ambientazioni (aereoporto, strada ecc.) sono in stile con l'anima del calcetto vero e le animazioni soddisfano. Per giunta, giocando in otto è possibile controllare tutti i membri di entrambe le

squadre.
N. giocatori: 1-8
Planet cheat: n. 6/
Giugno '99

82

S

SMASH COURT TENNIS
(Namco)
MT, MC



Un tennis bidimensionale dal sapore nipponico.
Il gioco non ha alcuna velleità simulativa, ma è molto divertente e compulsivo. La grafica 2D è colorata e fantasiosa ma certo non rappresenta uno standard cui tendere.
Però SMC si gioca volentieri e piacerà agli amanti dei titoli sportivi divertenti e immediati. Inoltre, considerate che l'aspetto molto "manga" lega bene con quella che potremmo definire la versione tennistica di NBA Jam.
N. giocatori: 1-4

77

SENSIBLE SOCCER
(GT Interactive)
MC, DS



Sensible Soccer arriva finalmente su PlayStation? È questo che credete? Purtroppo state sbagliando: il passaggio alla grafica poligonale ha comportato un drastico calo del divertimento complessivo perché la palla ogni tanto sparisce per finire chissà dove e le animazioni dei giocatori fanno gridare allo scandalo. E la giocabilità è pur peggiore per colpa di una IA che ricorda quella di uno scaldapizzette. Rotto, per giunta.
N. giocatori: 1-2

65

SNOW RACER '98
(Ocean)
DS, MC
Un gioco discreto, che ha un aspetto molto 'da sala giochi', quindi abbastanza semplice ma appariscente.



Si avvale di un sistema di controllo sufficientemente buono che consente di dirigere lo sciatore con buona precisione. Due discipline offerte, lo sci alpino e lo snowboard.
N. giocatori: 1-2

74

SPACE JAM
(Acclaim)
MT



Se volete giocare a basket con Michael Jordan sulla PlayStation, mi dispiace, ma dovete rassegnarvi. In teoria, questo Space Jam vi permette di controllare il miglior cestista di ogni tempo, ma dire che si tratta di un gioco di basket è ridicolo. La grafica bidimensionale e l'assenza di qualunque velleità simulativa richiamano NBA Jam; ma la realizzazione, invece che ricordare il titolo Acclaim, richiama alla mente le interrogazioni a tradimento.
N. giocatori: 1-4

45

STREET SKATER
(GT Interactive)
MC, DS





Street Scheiter è un divertente e scanzonato simulatore di skateboard; che le tavole abbiano le ruote o che scivolino sulla neve, comunque riescono sempre a riscuotere un buon successo. La giocabilità è molto buona per merito del modello di guida intelligente e realistico, ma anche per i tricks effettuabili. La colonna sonora è davvero da sballo, ma il comparto audiovisivo è amareggiato da una grafica appena accettabile: risoluzione bassa, colori inadeguati e circuiti poco studiati rovinano un po' questo gioco originale e divertente.
N. giocatori: 1
Planet cheat: n. 6/
Giugno '99

80

STRIKER '96
(Ocean)
MT, MC



Un gioco primitivo con una visuale originale ma inadeguata agli standard di oggi. La giocabilità non è nulla di eccezionale, anzi, e le opzioni certo non si segnalano per completezza, contribuendo ad affossare un titolo che presto conoscerà un seguito, la cui prima impressione è stata pubblicata sul numero di Ottobre e registra notevoli progressi.
N. giocatori: 1-4

42

T

TENNIS ARENA
(Ubisoft)
MT, MC



Questo gioco di tennis è a dir poco bizzarro, almeno nei protagonisti: abbiamo un ciccione, un tipo che gioca in jeans, una zingara, una che gioca con una tutina attillata rossa... insomma, se sono normali non li vogliamo. Il gioco in sé è abbastanza divertente e vario, con molti colpi performabili, ma l'aspetto generale allontanerà i puristi della simulazione, che si rivolgeranno (invano) altrove. Ma gli amanti del tennis arcade si siedano pure, è arrivato il loro momento.
N. giocatori: 1-4

81

TIGER WOODS '99
(Electronic Arts)
MC, MT, DS



La infinita serie dei PGA Tour Golf di Electronic Arts, alla sua quarta apparizione su Playstation, è sponsorizzata da un grande golfista, e questa feature sembra abbia condizionato anche gli altri aspetti della realizzazione. Abbiamo quindi un numero di buche decisamente attuale, una veste grafica migliorata e soprattutto una struttura di gioco leggermente superiore, arricchita dalla presenza costante e piacevole del buon Tiger, cosa che rende piacevole il contorno solitamente seriosissimo dei prodotti EA.
N. giocatori: 1-4
Planet cheat: n. 5/
Maggio '99

77

TOTAL NBA '96
(Sony)
MT, MC



Il gioco di basket che, nel '96, lasciò tutti a bocca aperta. Grafica e sonoro a livelli irraggiungibili sostenevano un gioco complesso ma non complicato. Disputiamo una stagione intera controllando una squadra di nostra scelta. Molti numeri, ottima gestione del gruppo... insomma, un titolone: lungo, adeguatamente complesso e, soprattutto, giocabile.
N. giocatori: 1-8

83

TOTAL NBA '98
(Sony)
DS, MT, MC
Alla Sony non sono contenti se non sfornano ogni anno un capolavoro della serie di Total NBA.



La release del '98 abbandona le rigidità degli episodi precedenti e punta di più sulla giocabilità che sulla fedeltà simulativa. Ne esce un titolo più orientato verso l'arcade e quindi cambia l'utenza, ma la qualità complessiva è sempre la stessa. A buon intenditor...
N. giocatori: 1-8

84

U

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
(Eidos)
DS, MT, MC





Il calcio Eidos, la cui prima release anticipa i mondiali di Francia '98 cui si aggancia, conosce la terza puntata in questo UEFA Champions League.
La licenza ufficiale permette a questo titolo di presentare, senza storpiature o alias, tutte le squadre partecipanti alla prestigiosa competizione con tutte le rose complete e fedeli. Presenta alcune interessanti innovazioni nel sistema di controllo e risulta abbastanza divertente; tuttavia la grafica è un po' flaccida. Buona l'opzione per il gioco in quattro.
N. giocatori: 1-4

88

V

V-BALL
(Funsoft)
MC



L'unico gioco di volley, che vi piaccia o no, è questo. Lento e scattoso, ha ben poco a che vedere con il volley reale, ma purtroppo il realismo non è stato sacrificato per creare un arcade frizzante. Squadre di due tipi (pescati in ogni aspetto estetico di allarmante bellezza e una giocabilità molto solida.
N. giocatori: 1-8

88

TOTAL NBA '97
(Sony)
MT, MC
Come migliorare la perfezione. Nel seguito del gioco che stupì la neonata utenza PlayStation sono stati migliorati alcuni piccoli particolari della dinamica di gioco (non vengono più fischiati gratuitamente dei falli durante azioni su cui non si può avere il controllo,



tipo durante le schiacciate) ma, soprattutto, la grafica è stata riveduta, e ora ogni giocatore virtuale riproduce le fattezze della controparte in metri e muscoli. Bellissimo, da vedere e da giocare.
A due anni di distanza dalla sua uscita rimane con tutta probabilità il miglior gioco di basket disponibile, che supera la concorrenza grazie a un

angolo del mondo) animano brutti stadi e giocano match poco interessanti. Rimediate un Amiga con Beach Volley di Ocean, l'unico vero grande gioco di volley!
N. giocatori: 1-2

69

VICTORY BOXING
(JVC)
MC
Victory boxing appartiene sicuramente al genere delle simulazioni. Ma, più che simulare la boxe, consente di 'vivere' la carriera di un boxeur (con l'accento sulla "e", altrimenti, chi vorrebbe essere un paio di mutande?). Lo costruiamo decidendone molti parametri, lo alleniamo, stabiliamo gli incontri e poi andiamo sul ring.



E qui casca l'asino: la parte dedicata all'incontro è complicata e quasi ingestibile; peccato, perché il contorno è eccellente.
N. giocatori: 1-2

61

VICTORY BOXING 2
(JVC)
MC



La seconda release del vecchio Victory è stato molto riveduto e corretto, infatti esce a grande distanza dal prequel.
Sono stati migliorati molti aspetti, dall'interfaccia alla parte giocata, anzi combattuta, che risulta un po' più gestibile e controllabile. Buono ma troppo complesso per far breccia nel grande pubblico.
N. giocatori: 1-2

72

V-TENNIS
(Acclaim)
MC



Questo gioco di tennis è un titolo senza troppe pretese; dotato di una buona grafica e di un discreto sistema di controllo, fa della semplicità la sua dote migliore. Certo, non è il migliore, ma è sicuramente più degno di molti titoli pretenziosi, tipo Actua Tennis o Break Point Tennis.
N. giocatori: 1-2

68

VIVA FOOTBALL
(Virgin)
MC, MT, DS



In questo interessante gioco di calcio è possibile controllare miriadi di squadre, parte delle quali appartenenti a un mitico passato. Si tratta di un prodotto graficamente curato ma soprattutto realistico, che soddisferà gli amanti di questo sport.
Purtroppo il sistema di controllo poteva essere più preciso, ciò che avrebbe avvantaggiato il giocatore che si può trovare in difficoltà anche a causa di un livello di difficoltà mediamente elevato.
N. giocatori: 1-4

88

W

WORLD LEAGUE SOCCER
(Eidos)
MT, MC



Il presente WLS è uscito nel periodo dei mondiali; poco dopo è uscito il seguito semi-ufficiale, avente come testimonial Michael Owen. Questi due fatti confermano ciò che sembra: la realizzazione è stata frettolosa e il gioco è migliorabile: proprio quello che è stato fatto. Il titolo non ha nulla di particolarmente positivo: né la grafica, né tanto meno la giocabilità, né i particolari. Banale, soprattutto banale.
N. giocatori: 1-4

66

WORLD CUP '98
(Electronic Arts)
DS, MT, MC



L'EA compra i diritti dei campionati del mondo e, in esclusiva, riproduce il torneo di Francia '98. Con il vestito della versione corrente di FIFA, tutti gli stadi francesi, un mare di opzioni, possiamo cercare di portare l'Italia alla vittoria. L'impatto audiovisivo è ottimo, la giocabilità molto buona: insomma, il titolo merita i nostri soldi.
N. giocatori: 1-8

90

WORLD LEAGUE BASKETBALL
(Mindscape)
MC
Si tratta dell'unico gioco di basket che non gode della licenza NBA, e infatti presenta le più importanti formazioni mondiali che si affrontano in una lega di portata davvero planetaria.
Si tratta di un gioco onesto, immediato e non particolarmente complesso. A livello audiovisivo il risultato è discreto, non ci sono grossi errori di programmazione, ma la realizzazione complessiva non si segnala se non per un'assoluta, piatta sufficienza.
N. giocatori: 1-2

60

WCW NITRO
(THQ)
MC



Il primo tentativo di THQ di simulare uno sport particolare come il wrestling è davvero fallimentare per una softhouse così poco blasonata. La grafica è brutta, e il sistema di controllo soffre di gravi imprecisioni che minano la giocabilità.
N. giocatori: 1-2
Planet cheat: n. 3/Marzo '99

49

WCW VS THE WORLD
(THQ)
MC





La migliore tra tutte le prove di THQ nell'ambito dei giochi di wrestling è questa; sono presenti molti wrestler famosi, i quali danno vita a spettacolari incontri, magari privi di significati sportivi di un certo rilievo, ma sicuramente divertenti.
Buona grafica (si segnala un originale sistema di inquadrature) e onesta giocabilità lo rendono un titolo consigliato agli appassionati.
N. giocatori: 1-2

85

WCW VS NWO THUNDER
(THQ)
DS, MC



Da una softhouse non affidabilissima arriva un gioco divertente e completo, semplice da usare e vario, grazie ai molti atleti presenti. La grafica è molto buona, e il gioco è veloce e scorre fluido. Tuttavia, dovete tener presente che si tratta di un titolo simulativo e quindi poco adatto a chi è in cerca di un picchiaduro ambientato nel mondo del wrestling.
N. giocatori: 1-2
Planet cheat: n. 9/Settembre '99

76

WWF WARZONE
(Acclaim)
MT, MC
Il miglior gioco di wrestling, recentemente uscito in versione Platinum, è questo prequel dell'appena presentato Attitude, col quale perde lo scontro diretto ma vince ai punti per via del rapporto tra qualità e prezzo.





Molte modalità di gioco e un editor di wrestler semplice e completo garantiscono leggerezza e longevità; un buon controllo e il supporto per il multitap assicurano divertimento ai singles come alle compagnie numerose.
N. giocatori: 1-4

87

WWF ATTITUDE
(Acclaim)
MC, MT



La Acclaim decide di donare un seguito al suo ottimo Warzone. Il risultato è questo eccellente Attitude, un gioco che migliora sotto quasi tutti i punti di vista il bel prequel. La sostanza rimane invariata, ma la ricchezza di Attitude è qualcosa che non si batte davvero: infinite modalità di gioco, editor totale globale dei lottatori (di cui decidiamo l'aspetto, lo stile di lotta, le mosse!), supporto sontuoso per le sfide in multiplayer.
Il tutto condito da una grafica fotorealistica (ma non ineccepibile sul fronte delle animazioni) e da una giocabilità molto convincente, che necessita di un certo apprendimento, specie per quanto riguarda i tempi di esecuzione. Lo spettacolo dato dai tripponi sul ring è notevole, grazie alle innumerevoli animazioni (ogni atleta ha le sue, diverse da quelle degli altri!) che comprendono prese, leve, chiavi e quant'altro.
Ottimo, davvero!
N. giocatori: 1-4
Planet cheat: n. 7/Luglio '99

93

X-GAMES PRO BOARDER
(Radical Entertainment)
MC, DSUn eccezionale gioco di snowboard, capace di dare la birra ai tanti prodotti simili. Si tratta di un gioco che simula bene la cultura degli snowboarder, e tutta la realizzazione, dal gioco allo stile dei menu, ha questa impronta. A partire dagli atleti che possono essere controllati, fedeli riproduzioni poligonali di quelli in carne e ossa.



La neve è realizzata benissimo; purtroppo, non altrettanto si può dire dei movimenti degli atleti. Chiude il quadro una colonna sonora che pompa davvero di bruto: è una costante nei giochi di snowboard, ma questa è la migliore!
N. giocatori: 1-2
Planet cheat: n./Giugno '99

92

Tutti i giochi





Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Medievil	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28



Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Rreaver	AS	11/Nov 99	82
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36

Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75



Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
SCARS	PS	2/Feb 99	52



Tutti i giochi

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36

Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32

Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36

Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake II	PG	11/Nov 99	12
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
South Park	PP	9/Sett 99	40
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

Strategici

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

Legenda
AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

UN NUOVO MODO DI INTERPRETARE IL BASKET !





Le angolazioni della telecamera ti portano al centro dell'azione



Moltissimi tipi di schiacciate differenti



Giocabilità accattivante, veloce e divertente

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsportsgames.com
collegati per avere più informazioni, schermate e download



nba.com



Anche su Windows® 95/98 CD-ROM





